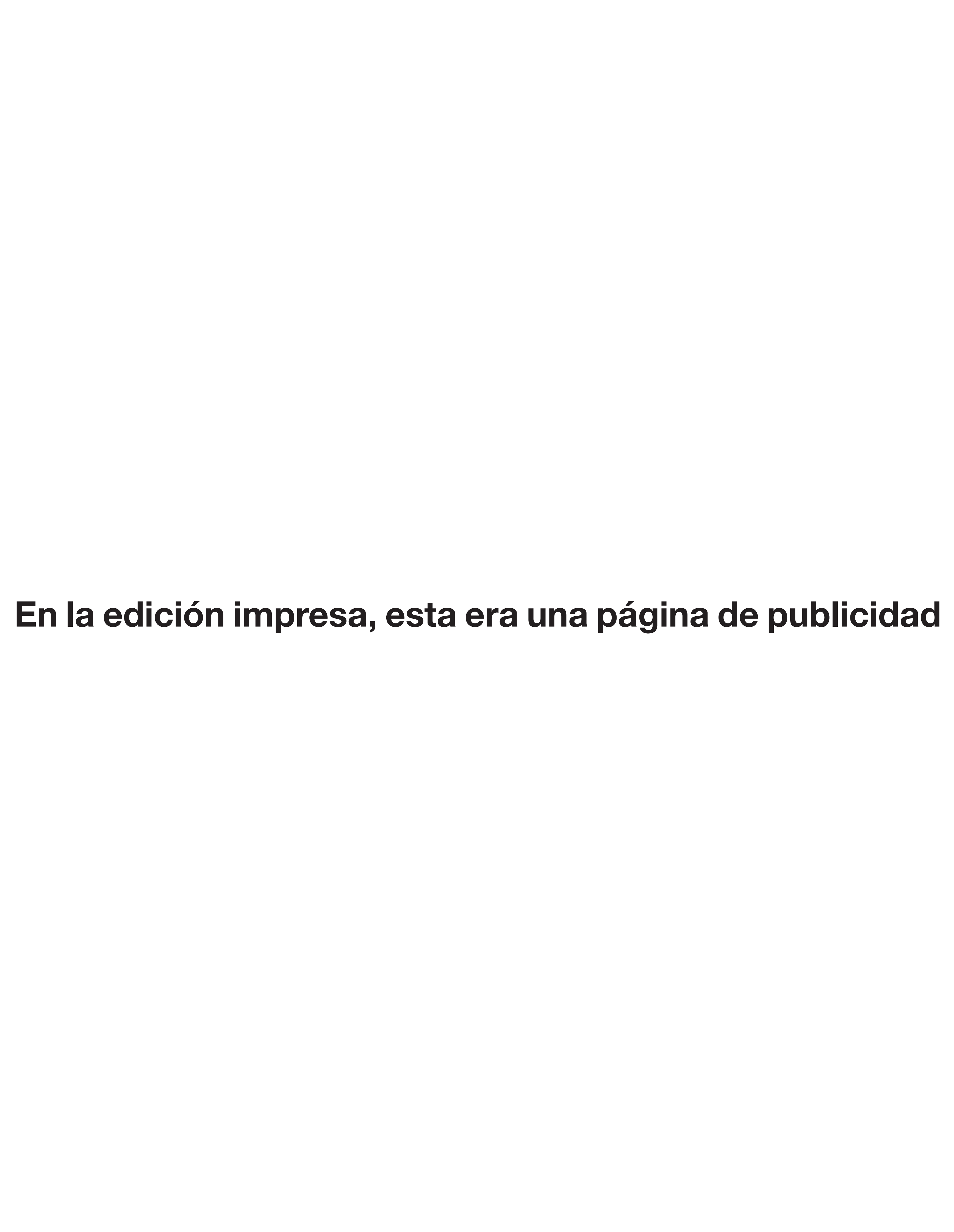
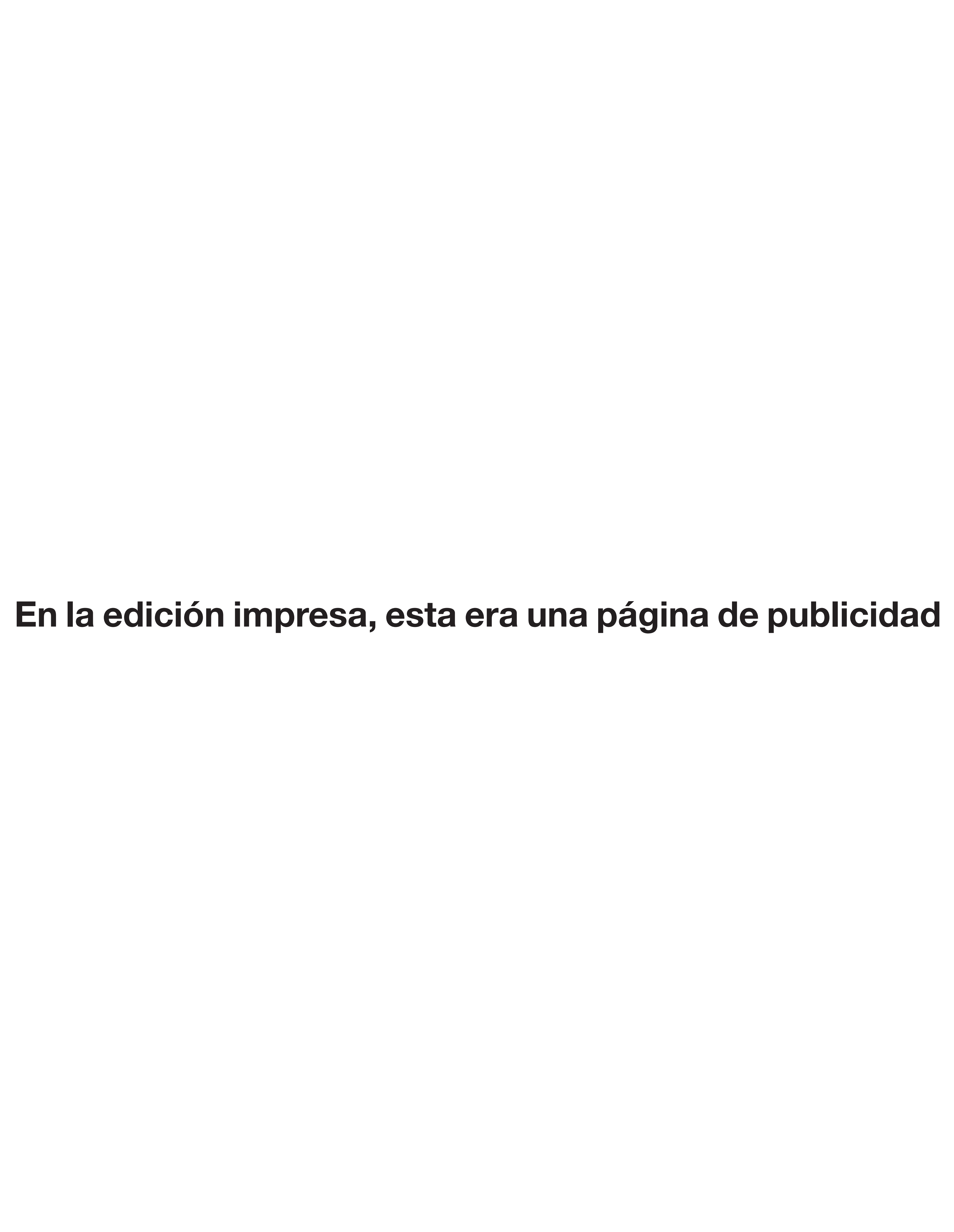
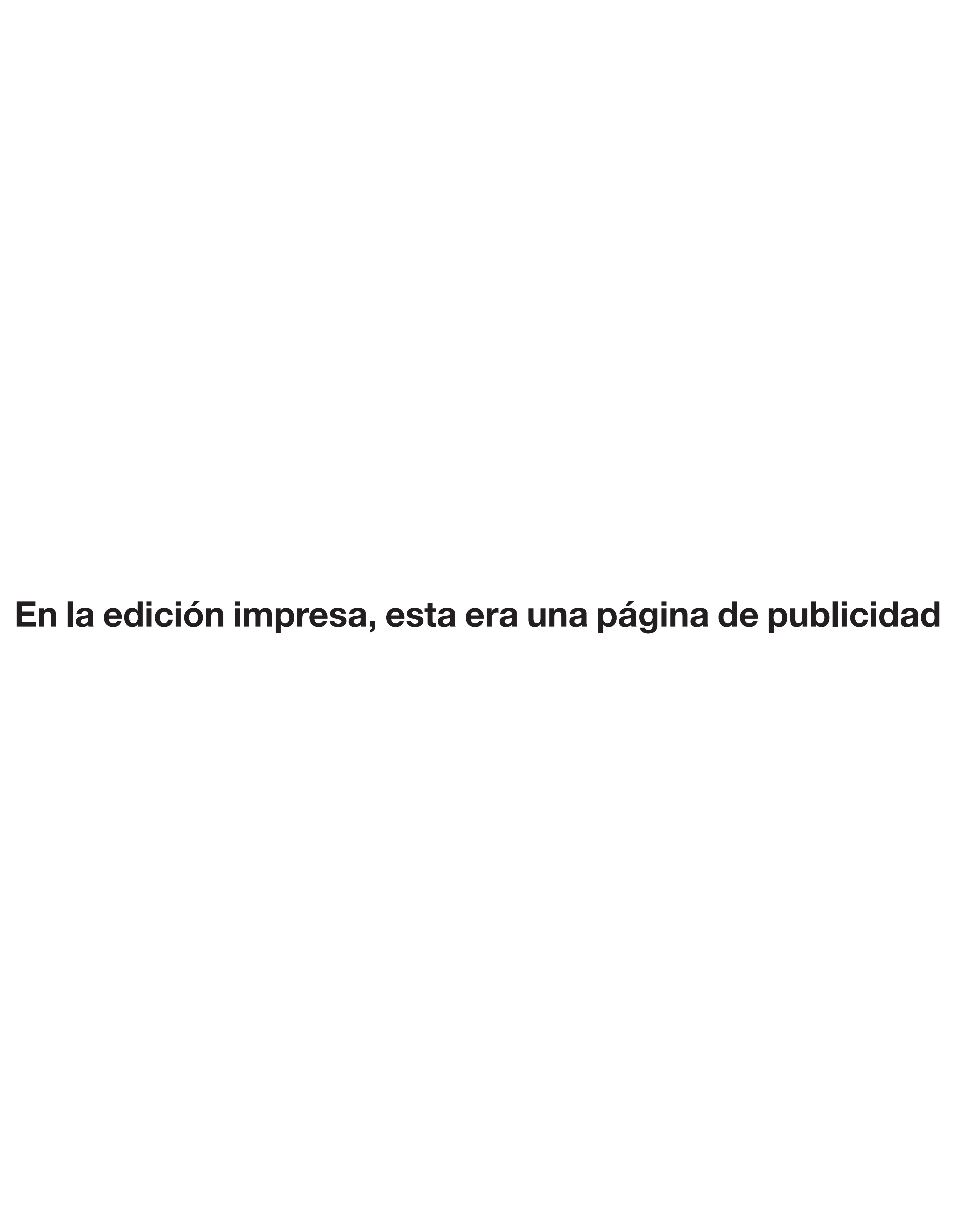


POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 124 • MAYO 2005
Micromanía 20 años 1985 - 2005
Micromanía
¡¡EXCLUSIVA!! ¡ASÍ SERÁ LA ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR!
CALL OF DUTY 2
¡En la línea de fuego!
Número 124
AÑO XXI
HOBBY PRESS
EXCLUSIVA
LAS PRIMERAS IMÁGENES PARA PC
GTA SAN ANDREAS
¡¡Mejor que en PS2!!
A EXAMEN
Todas las novedades
SWAT 4
COSSACKS II
EMPIRE EARTH II
CT SPECIAL FORCES
Y MUCHAS MÁS...
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
EL AÑO QUE TODO CAMBIÓ
RETROMANÍA 1987
El soft español y los 16 bits
REPORTAJE
TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS
¡Elige el tuyo!
REPUBLIC COMMANDO • LEGO STAR WARS • GALAXIES • BATTLEFRONT 2 • EMPIRE AT WAR...
¡¡GRAN CONCURSO!!
Valorado en más de ¡¡7.000€!!
¡¡Participa y consigue el PC perfecto para jugar!!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

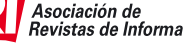
Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2005
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Un mes que no olvidarás fácilmente

Bienvenido un mes más a Micromanía. Tienes en tus manos un número muy especial de tu revista. Te diría que de los más especiales en todo lo que llevamos de año –y mira que llevamos, ¿eh?, porque en los últimos meses no hemos parado de celebrar juntos el Año de Micromanía–. Por un lado continuamos nuestra celebración y seguimos regalando revistas de la primera época de Micromanía, en formato PDF –¡búscalas en el DVD!–. Este mes, además, no regalamos ni tres, ni cuatro, ni cinco, sino... ¡20 números de nuestra primera época! Casi nada. Por otro, este mes parece que todo se ha confabulado para convertirse en "el número de las exclusivas". Pues tenemos no una, ni dos, sino... ¡tres exclusivones!

El primero ya lo has visto como tema estrella de la portada: «Call of Duty 2». ¡Un bombazo! Hemos conseguido para ti las primeras imágenes e información –recién salida de Infinity Ward– y, entre tú y yo, lo que he podido ver del juego es... ¡buff! Vamos, que para mi será sin duda uno de los juegos del año.

Pero las siguientes exclusivas no se quedan atrás, no. La segunda también tiene su correspondiente mención en portada. Las primeras imágenes para PC de «GTA San Andreas». Probablemente tú fueras uno de los lectores que me ha enviado más de un mensaje preguntándome por el juego en su versión para PC... Bueno, pues como ves ya es algo más que una promesa.

Finalmente, toda una sorpresa, aunque ésta te la fiamos a más largo plazo, para el año que viene. Se trata de «Age of Conan», el nuevo gran proyecto de Funcom que puede romper moldes en el mundo online y del que aquí tienes datos e imágenes.

Por supuesto, luego queda toooodo lo demás: análisis de juegazos como «Empire Earth II», «SWAT 4», «Republic Commando» o «La Resurrección del Mal», la conclusión de tu viaje al lado oscuro en la guía de «Los Señores Sith», previews de «Stronghold II», «Guild Wars» y «Boiling Point», trucos, noticias, un reportaje con todos los juegos de Star Wars que puedas imaginar y la siguiente entrega de la Historia de los Videojuegos en la sección Retromanía. Y, además, la lista definitiva de los mejores juegos de 2004. Sí, esos que tú has votado. ¡Un gran mes!

No me olvido de mencionar el juego de regalo de este mes, «Conflict Desert Storm», un pequeño clásico. Y de hacerte un pequeño apunte: el E3 se acerca, sólo digo eso... Ya sabes que si tienes sugerencias que hacer, apunta mi dirección de email y cuéntame todo lo que quieras. Nos vemos el próximo mes, aquí, en Micromanía.



¡La fiebre Micromanía sigue subiendo! ¡Nuevas revistas, nuevas exclusivas y más bombazos!

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es

Reportaje

Pág. 114

TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS

El “Episodio III” está aquí mismo y para celebrarlo hacemos un repaso de los juegos basados en “La Guerra de las Galaxias.

Reportaje

Pág. 8

GTA SAN ANDREAS

El juego del año para PS2 llega al PC y nosotros ya lo hemos visto en marcha. ¿Quieres saber cómo será?



Preview

Pág. 40

STRONGHOLD II

La estrategia y la gestión se dan la mano en este original juego. ¿Quieres conocer todos sus secretos? Aquí te los contamos.

Reportaje

Pág. 50

AGE OF CONAN

Conan, el bárbaro protagonista de novelas, cómics y películas, contará en 2.006 con su propio juego de acción y rol online. Te contamos todos los detalles en este reportaje en exclusiva.

En este número

Revista Micromanía Nº 124 - Mayo 2005

¡¡De regalo!! DVD para PC con 8 DEMOS y DOS JUEGOS COMPLETOS

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Conflict Desert Storm», 15 días de prueba para «Dark Age of Camelot», 8 demos, 20 números de Micromanía en PDF y mucho más...



Pág. 58

Review

» EMPIRE EARTH II

El clásico de la estrategia ha vuelto. ¿Estás listo para conquistar el mundo?



Pág. 34

Reportaje

CALL OF DUTY 2

El mejor juego de acción bélica prepara su continuación y nosotros te descubrimos todas sus novedades.



Pág. 142

Solución

» CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

¿Llevas un mes parado, sin saber cómo acabar con ese Jedi? Tranquilo, que ya está aquí la conclusión de esta imprescindible guía.

índice por juegos

SÓLO EN Micromanía



¡Las primeras imágenes de PC!

GTA SAN ANDREAS

Sabíamos que estabas desenado verlo, así que nos hemos ido hasta las oficinas de Rockstar para que allí nos contaran hasta el más pequeño detalle de cómo iba a ser el nuevo «GTA» en PC . ¡Y tenemos las pantallas que lo prueban!

Si miramos unos meses atrás, a las pasadas navidades, y contemplamos el panorama de los videojuegos, así, de manera global, un nombre ha arrasado entre jugadores de todas las edades y condición: «GTA San Andreas». Vale, sí, era la versión para consolas pero no hace mucho que se anunció que la versión PC estaba en camino. Rockstar no decía esta boca es mía ni esta versión será así o asá. Pero tras armarnos de paciencia durantes semanas y comernos las uñas hasta las muñecas, la espera ha tocado a su fin. Lo hemos visto, lo hemos jugado y, sí, aquí tienes las primeras imágenes correspondientes a la esperada versión en PC.

IGUAL, PERO MEJOR

Antes de entrar en materia te vamos a decir que «San Andreas» en PC será, básicamente, idéntico a su homónimo de consolas, salvo por detalles que, más adelante, te descubriremos y que hacen referencia, sobre todo, a las mayores capacidades técnicas de PC. Pero antes... ¿qué es «GTA San Andreas»?

DE VUELTA A LA ACCIÓN

Tras cinco años en Liberty City Carl CJ Johnson, antiguo líder de las Grove Street Families, regresa a su ciudad natal, Los Santos. Su regreso no es un acontecimiento feliz y celebrado. Vuelve para enterrar a su madre asesinada. Pero ni siquiera ha pasado una hora en la ciudad cuando la policía ya se ha echado encima de él. Su antigua vida como miembro de una banda le ha marcado y CJ lo sabe.

Todo está hecho un desastre. Sus viejos amigos se han desparramado por las tres ciudades de la isla y su banda es sólo una triste sombra de lo que fue. Los Ballas les han quitado el territorio y el respeto. Ya nada es como antes. Pero CJ, junto con los otros tres líderes de su banda, intentará recobrar lo que fue suyo por derecho y quitárselo a los Ballas, que han tomado las calles para vender ▶▶

Acción, aventura, guerra de bandas, crimen y una gran libertad de acción... y, además, con una calidad gráfica mayor que en la consola



▲ **¡A TODA VELOCIDAD!** Podrás usar todo tipo de vehículos para moverte entre las tres ciudades de «San Andreas». Desde coches o motos hasta vehículos tan curiosos como ¡una bici! que estará disponible casi desde el principio.



▲ **¿QUÉ PASA, BROTHER?** La ambientación de las tres ciudades de «San Andreas» se inspira en otros tantos referentes de ciudades reales de Estados Unidos: Los Ángeles (Los Santos), San Francisco (San Fierro) y Las Vegas (Las Venturas).

- Género: **Aventura/acción**
- Estudio/Compañía: **Rockstar/Take 2**
- Distribuidor: **Take 2**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Junio 2005**
- Página web: ***www.rockstargames.com***

LAS CLAVES

- La acción se desarrolla en tres ciudades distintas que componen San Andreas: Los Santos, San Fierro y Las Venturas.
- Manejarás a Carl CJ Johnson, que regresa a su ciudad natal para enterrar a su madre y recuperar el territorio de su antigua banda.
- Podrás manejar todo tipo de vehículos, incluyendo una bici, y jugar multitud de misiones secundarias.
- La libertad de acción será casi total, y Rockstar asegura un mínimo de entre 40 y 50 horas de juego sólo para el guión principal.
- La versión de PC incorporará como novedades el control con teclado y ratón, una mayor calidad gráfica y la posibilidad de usar tu propia banda sonora.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura sin igual. Ambientación de cine y libertad total de acción para un juego diferente.



▲ **¡AQUÍ HUELE A PASTA!** Las Venturas estará llena de pasta por todos lados. En los comercios, en los casinos y... en los habitantes.



▲ **UNA ESTÉTICA INCONFUNDIBLE.** Casi como de una película se tratara el universo de «GTA San Andreas» estará dotado no sólo de una ambientación magnífica sino además de una estética única e inconfundible.



UNA GRAN CIUDAD

¿CÓMO ES SAN ANDREAS? Tu escenario de juego realmente son tres ciudades. La isla de san Andreas contiene las ciudades de Los Santos –un remedo de Los Ángeles–, San Fierro –San Francisco– y Las Venturas –Las Vegas–. El guión del juego te llevará de una a otra.

MEJOR QUE EN PS2. Tanto escenarios como personajes mejorarán en esta versión de PC sobre el original del consola, ya que Rockstar ha rediseñado las texturas y aumentado la resolución para aprovechar las mayores posibilidades del PC.

crack y ganar dinero y respeto.

Las misiones que empezarás a llevar a cabo irán desde lo más sencillo, y casi inocente, como pintar tus graffittis encima de los de bandas rivales, para pasar a actos criminales en toda regla.

Justo cuando empieces a pensar que lo de la vida criminal ya lo tienes controlado todo se empezará a salir de madre. Tanto que tendrás que salir por piernas de Los Santos. A partir de ese momento, las sorpresas te dejarán pegado a la silla delante del monitor.

> *Una de las novedades de «GTA San Andreas» en PC será la posibilidad de importar archivos de música en MP3 para oirlos en el juego*

MANTENTE EN FORMA, CJ

Bueno, lo que continuará a partir de aquí casi mejor tendrás que descubrirlo tú mismo –tampoco te vamos a contar toda la historia y reventarte el juego, ¿no?– pero baste decir que las misiones a que te vas a enfrentar pasarán de lo complicado a lo imposible, para acabar en la locura más absoluta. Pero como tu personaje no es un superhombre, tendrás que ocuparte de que se encuentre en forma en todo momento para superar todos los desafíos.

Las estadísticas de tu personaje, en éste y otros muchos apartados, serán vitales para poder seguir adelante. Hacer ejercicio –incluyendo el que haces con la bici que te sirve como medio de transporte, sí–, comer, usar armas o... bueno, imagina, te servirán para afrontar con las garantías adecuadas la mayoría de las misiones a que te enfrentes. Cada una de ellas, en mayor o menor medida, te proporcionará un tanto de respeto y, en ocasiones, de dinero. Ganarás también nuevas habilidades, que invertirás en superar otras misiones y, así, de forma con-



▲ **¿UNA CIUDAD TRANQUILA?... NO DURARÁ MUCHO.** En cuanto CJ ponga el pie en San Andreas la que se liará será tremenda.

▲ **LA GUERRA ESTALLA EN LAS CALLES.** Las guerras de bandas marcan casi toda la acción en «GTA. San Andreas».

tinua hasta que abras más y más caminos y posibilidades que explorar.

Y, SOBRE TODO, DIVERSIÓN

El continuo goteo de nuevas posibilidades en la jugabilidad es una de las grandes cosas que tendrá «GTA San Andreas» pero, ante todo, lo que le será característico es lo mismo que ha tenido toda la serie: diversión a prueba de bombas.

Todo lo que hayas podido oír sobre «GTA San Andreas» en su versión para consola trasládalo a tu PC, porque el juego será exactamente el mismo. Tal cual, sin quitar nada.

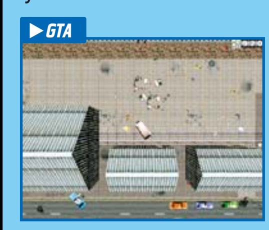
Aunque, eso sí, añadirá algo a la versión PC. No se trata de nuevos contenidos ni misiones. Se trata, más bien, de ajustes que aprovechen las capacidades técnicas del PC. La más relevante será una mayor resolución y una revisión de la calidad de las texturas, para hacerlo mucho más vistos visualmente

Después encontrarás la posibilidad de escuchar tu propia banda sonora en el juego –la de «San Andreas» será muy potente, pero si no te gusta su estilo la podrás cambiar por una "emisora" privada–, utilizando tus archivos de música en MP3. Y, finalmente, el control, que Rockstar está adaptando al teclado y ratón, para no obligarte a disponer de un pad si quieres disfrutar a tope con «San Andreas». La última entrega de «GTA» ha arrasado en el mundo de las consolas. De ti depende que repita en el PC. ■ F.D.L.

GTA. SIEMPRE GTA...

» **¿SABES DE DÓNDE VIENE GTA?** El origen de «GTA» se pierde en el PC y en versiones paralelas para PlayStation. Comenzó como un "pequeño" juego, cuyas bases eran idénticas a las de «San Andreas» –mafias y crimen–, en dos dimensiones y perspectiva cenital. Pero su liberta de juego y lo intenso de la acción lo catapultaron al éxito.

▶ GTA



◀ **ROBANDO VOY, ROBANDO VENGO.** Así era el primer «GTA». Su mapa estaba compuesto por Liberty City, Vice City y... sí, ¡San Andreas!

▶ GTA LONDRES



◀ **LA ÚNICA EXPANSIÓN.** El mapa de Londres sirvió de excusa para la primera y única expansión de «GTA», que era igual de divertida.

▶ GTA 2



◀ **REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA.** «GTA 2» introdujo elementos 3D en la perspectiva del original y muchos efectos visuales y luminosos.

▶ GTA 3



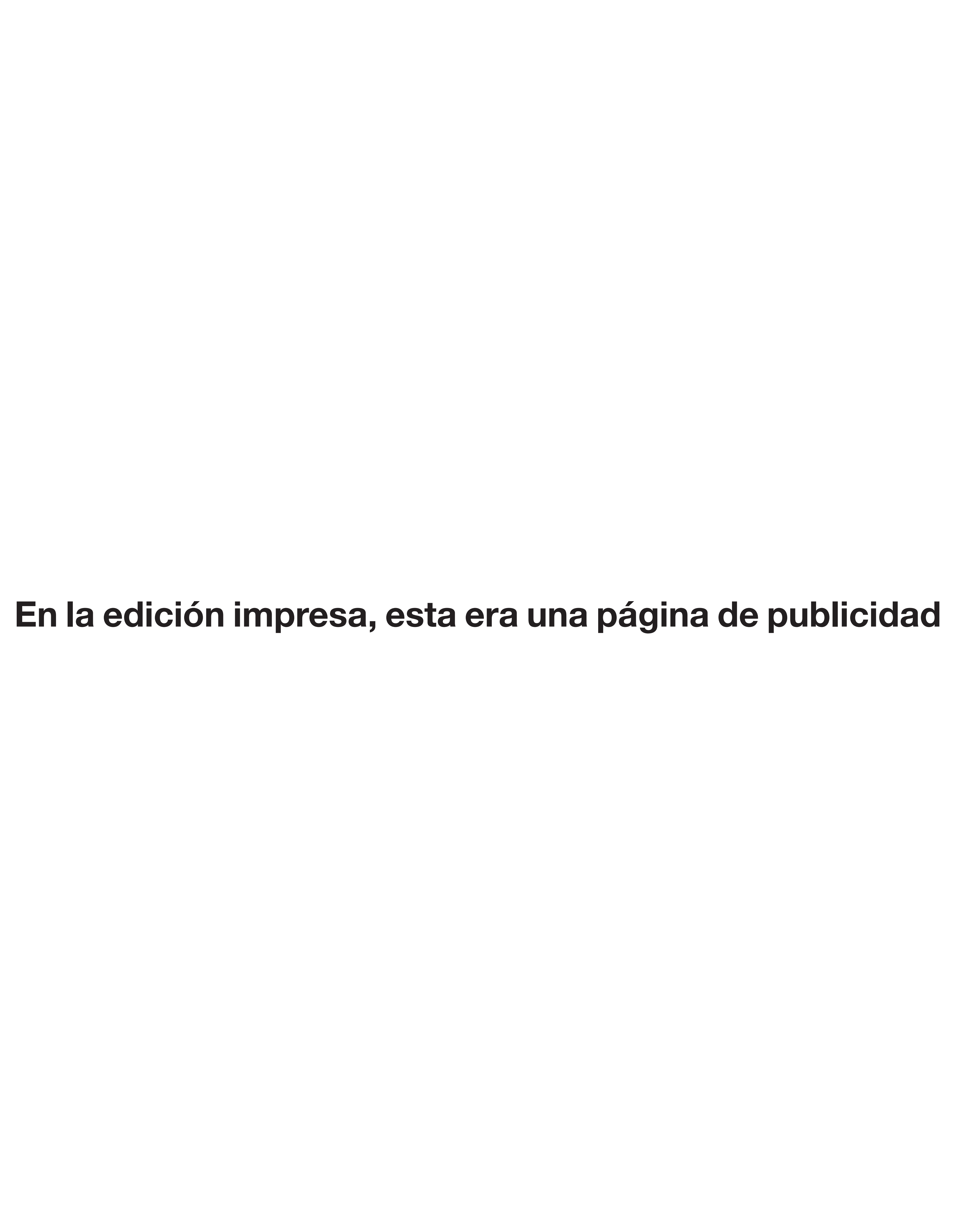
◀ **COMIENZA LA NUEVA ERA.** El salto al mundo 3D del universo «GTA» supuso un éxito sin precedentes. Acción total en 3D.

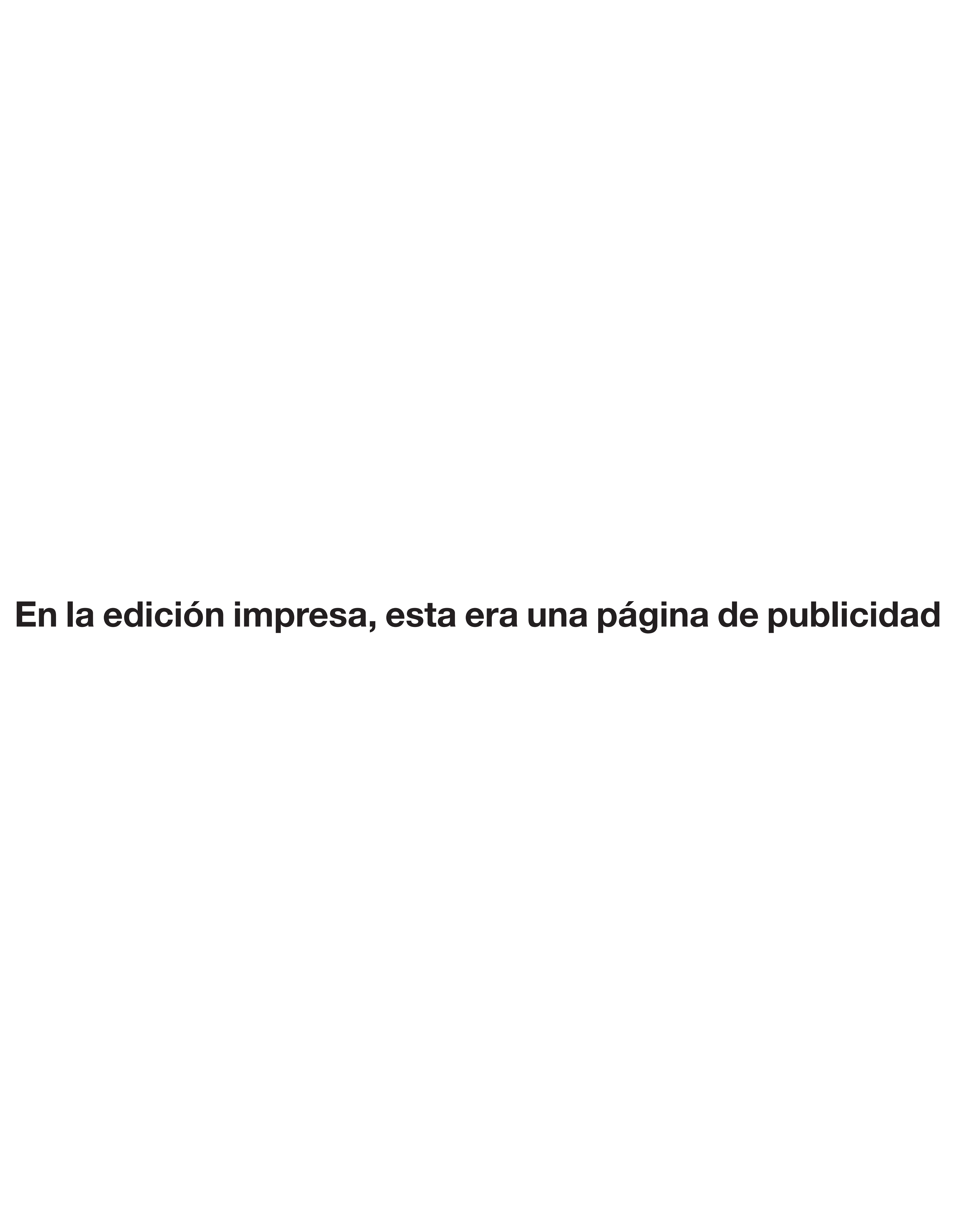
▶ GTA VICE CITY



◀ **LA ERA DE LA CONSAGRACIÓN.** La aparición de Tommy Vercetti convirtió a «Vice City» en el más famoso de la serie... hasta hoy.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Así son las primeras imágenes de la nueva aventura de Lara Croft!

El renacimiento de Tomb Raider

La última aparición de Lara Croft en «El Ángel de la Oscuridad» provocó un parón de dos años en la serie «Tomb Raider». Pero tras este "silencio" Lara regresa con más fuerza que nunca.

➔ Aventura/acción ➔ Crystal Dynamics/EIDOS ➔ Proein ➔ Otoño 2005

▲ El nuevo modelo de Lara Croft presenta a nuestra heroína favorita con una estética más realista y sexy que nunca, al tiempo que perpetúa su inimitable estilo.



▲ «Tomb Raider: Legend» mantiene, de momento, su guión y opciones de juego en el más absoluto secreto.

Lara Croft ha estado ausente de nuestros ordenadores los dos últimos años. Y es que las buenas ideas que se vislumbraban en «El Ángel de la Oscuridad» no pudieron ocultar por completo los defectos que en jugabilidad y tecnología ofrecía la última entrega de «Tomb Raider».

Poco después del lanzamiento del juego, EIDOS encargó a Crystal Dynamics la tarea de renovar la licencia y el personaje. Y para ello, nada mejor que contratar al creador del personaje y del juego original, Toby Gard, que se ha encargado de reinventar convenientemente tanto el diseño de acción como a la propia Lara durante el último año y medio. ¿El resultado? Las primeras imágenes del nuevo juego –que se llamará «Tomb Raider: Legend»– no pueden ser más prometedoras.

La "nueva" Lara Croft aparece más sexy que nunca y también quiere resucitar el espíritu original del personaje. Atlética, inteligente, dotada de nuevos gestos, movimientos y habilidades, su equipamiento también se actualizará con prismáticos, granadas, un dispositivo de iluminación portatil y un equipo de comunicación –que permite intuir un estilo de juego bastante nuevo sobre lo visto en las últimas entregas de la serie.

Crystal Dynamics y Toby Gard aseguran que han tomado buena nota de todas las críticas y sugerencias recibidas desde el lanzamiento de «El Ángel de la Oscuridad» para crear «Tomb Raider: Legend». Además, han estado revisando y jugando todos los títulos de la serie «Tomb Raider» para aprender de los fallos cometidos y volver a los orígenes, para crear así el mejor juego de toda la serie. ■

El nuevo «Tomb Raider» "reinventará" el personaje y el diseño de la acción, volviendo a las bases del juego original

¡Ubisoft anuncia la tercera parte de «Prince of Persia»!

La cara más oscura del Príncipe

➔ Acción/aventura ➔ Ubisoft ➔ Finales 2005

«Prince of Persia» tiene una nueva entrega en camino y su guión situará la acción justo entremedias de los dos juegos precedentes, comenzando allí donde «Las Arenas del Tiempo» concluía.

La nueva historia presentará al personaje del Príncipe con algunas de las características que ya mostraba en «El Alma del Guerrero», aunque podrá desarrollar nuevas habilidades a medida que transcurra la acción. El aspecto más interesante del guión se centra en la aparición de un "alter ego" del Príncipe –el Príncipe Oscuro–, al que también podrás controlar, con la particularidad de que este siniestro personaje intenta... imatar al verdadero Príncipe! ¿Cómo funcionará tan exótica idea? ■



▲ La nueva aventura del Príncipe te llevará hasta la mítica Babilonia donde te enfrentarás a tu "alter ego" tenebroso.



Confirmada oficialmente la expansión

¡Más «Half-Life 2»!

➔ Acción ➔ Valve ➔ Sin fecha

Tras múltiples rumores en que ni se confirmaba ni desmentía una posible expansión para «Half-Life 2» Valve ha hecho público que están trabajando en ella y que se llamará «Half-Life 2: Aftermath».

De momento no se han confirmado detalles sobre los contenidos aunque es seguro que, a diferencia de lo que ocurrió con las expansiones de «Half-Life» –realizadas por otros estudios–, será Valve quién se encargue de todo.

En «Aftermath», Gordon y Alyx escapan de Ciudad 17 tras su destrucción, para vérselas con algunas de las criaturas que aparecían al final del juego. ■



▶ Si echabas de menos a Gordon Freeman y Alyx Vance, en «Half-Life 2: Aftermath» te esperan nuevas aventuras que disfrutar.



▲ El regreso de Lara Croft en «Tomb Raider: Legend» se puede convertir en una de las novedades más sonoras para la segunda mitad de 2005. Las primeras imágenes del juego prometen, desde luego.



▲ El creador de Lara Croft y del primer «Tomb Raider», Toby Gard, ha asumido el reto de devolver todo su "glamour" y carisma al personaje.



▲ Crystal Dynamics afirma que «Tomb Raider: Legend» estará más en consonancia con el estilo de los primeros juegos de la serie.

La cifra

aDeSe

790

millones de euros facturó en 2004 la industria española del videojuego, según datos facilitados por Adese. Esta cifra sitúa los juegos por delante del cine, el vídeo o la música. La facturación del pasado año ha supuesto un incremento de más del 10% sobre las cifras de 2003, lo que confirma el buen estado de salud de la industria. En PC, como era de esperar, los géneros favoritos siguen siendo estrategia y acción. ■

El regreso de una de las mejores series de velocidad

¡Ya ruge el nuevo TOCA!

➔ Velocidad ➔ Codemasters ➔ Invierno 2005

No tiene tanto nombre como las series «Need for Speed» o «Colin McRae», pero todos los expertos en juegos de velocidad coinciden en que la serie «TOCA» es una de las mejores de todos los tiempos por su realismo y opciones de competición. Y si te cuentas entre ese selecto grupo de sibaritas del motor te alegrará saber que este invierno llegará «TOCA Race Driver 3».

El nuevo «TOCA» incidirá en el apartado de una simulación más realista que nunca, donde hasta detalles como la temperatura de neumáticos, del motor o el consumo y peso de combustible serán tenidos en cuenta para cada carrera. Además, podrás competir en hasta 35 disciplinas diferentes, desde Karts hasta la F1, con el apoyo oficial del equipo BMW Williams. ■

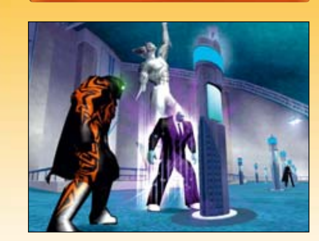


▲ «TOCA Race Driver 3» se perfila como uno de los simuladores de velocidad más reales de la historia.



▲ Podrás participar en hasta 35 tipos diferentes de competición, con vehículos de todo tipo.

últimahora



¡Héroes a la gresca! NCSoft ha anunciado que durante el mes de mayo estará lista la nueva expansión, «Colosseum», para «City of Heroes», con nuevas opciones de creación de personajes, control con el ratón y arenas de combate para la modalidad PvP.

El mundo de Warcraft crece. Pero lo hace fuera del PC. Y es que La Factoría de Ideas ha editado en España la traducción del primer tomo –escenario de campaña– del juego de rol de mesa ambientado en el universo «Warcraft», que utiliza la versión 3.5 de las reglas de «D&D».



Guerra en las calles. Las bandas callejeras de Los Ángeles, los coches y la lucha son los protagonistas de «187. Ride or Die», un nuevo título de Ubisoft que promete acción a raudales y velocidad a tope, y que estará disponible este verano.

¡Hogwarts te llama! E.A. ha anunciado que el próximo mes de noviembre estará listo el nuevo juego protagonizado por el mago más famoso del mundo, «Harry Potter y el Cáliz de Fuego», cuyo lanzamiento coincidirá con el estreno de la nueva película homónima de la Warner. ¡Ten lista tu varita mágica!



A vueltas con la velocidad. Y de manera literal, es lo que promete la nueva expansión de «GTR», «King of Ovals», que añadirá al juego original tres circuitos ovalados, al estilo de los utilizados en las competiciones celebradas en Estados Unidos.

El Termómetro

Caliente

¡Estreno total para «Quake IV»! La primera gran prueba de fuego para el título de id y Raven tendrá lugar durante la celebración de la próxima edición del QuakeCon, que se celebrará en Texas del 11 al 14 de agosto, en la que se presentará la versión multijugador de «Quake IV», según ha anunciado Todd Hollenshead.

Españoles en lo más alto. Dos jugadores españoles, Javier Devis Lara y Roger Granell Bullich, consiguieron la medalla de bronce en «FIFA 2005» y «Starcraft: Broodwar», respectivamente, en la final europea de los World Cyber Games celebrada en marzo. ¡Enhorabuena!

Templado

La Universidad entra en juego. En concreto, la Universidad Europea de Madrid, que clausuró el pasado 1 de abril el Primer Seminario universitario Internacional de Videojuegos, en el que se han debatido temas que han ido desde la creación a la localización de juegos. Y para 2006 preparan el Primer Congreso Internacional.

Los juegos siguen adquiriendo importancia. Y es que también en la nueva edición de las jornadas SICARM, en Murcia, la industria va a ser protagonista, dentro del apartado dedicado a la Animación Digital que se celebrará a finales de mayo.

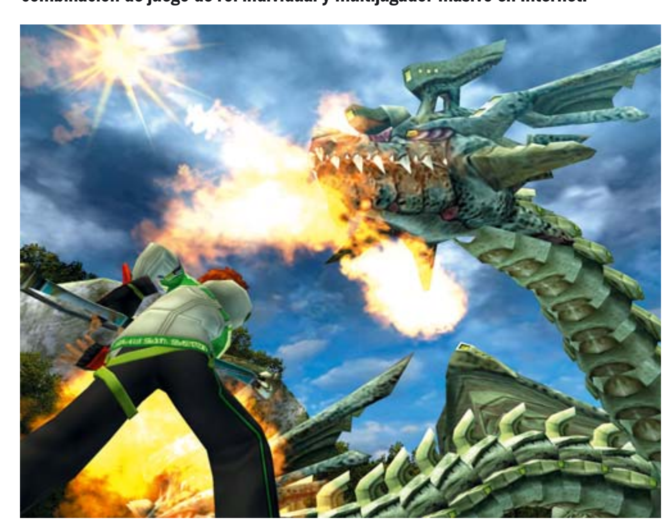
Frío

¿Esto es dar facilidades? La surrealista política que sigue «The Matrix Online» para darse de baja como usuario es digna de mención, ya que te obligan a llamar por teléfono a Inglaterra, donde tendrás que explicar –en un perfecto inglés, claro– por qué ya no quieres jugar más.

Una nueva cancelación. Se ha confirmado que la versión PC de «Ghost Recon 2» se ha cancelado, para dar paso directamente a «Ghost Recon 3», que se anuncia para el próximo mes de noviembre y que se presentará en sociedad en el próximo E3.



▲ El diseño de «Phantasy Star Universe» está concebido como una poderosa combinación de juego de rol individual y multijugador masivo en Internet.



▲ Esta es la primera vez, desde hace más de una década, en que la serie de rol «Phantasy Star» vuelve a ofrecer una opción de juego individual.

Yuji Naka vuelve con «Phantasy Star Universe»

Para jugar solo o en compañía

➔ Rol ➔ Sega ➔ Atari ➔ Primavera 2006

Tanto para los jugadores de consola como los de PC aficionados al rol con sabor nipón, el nombre de «Phantasy Star» es toda una referencia. Pues se acaba de anunciar que en 2006 estará disponible una nueva entrega, llamada «Phantasy Star Universe».

Su característica más llamativa será su combinación de rol individual y multijugador masivo. En el primer modo ofrecerá una campaña de más de 40 horas de juego controlando a Ethan Waber, un adolescente de 17 años que intenta salvar a su hermana de la amenaza de unas criaturas espaciales.

La parte online te dejará escoger y diseñar un personaje propio, para explorar tres enormes planetas en el sistema solar de Grarl, con más de veinte áreas diferentes. Además, podrás manejar vehículos y jugar junto a cientos de otros usuarios. ■

El todoterreno de la velocidad

Pon a prueba toda tu habilidad al volante

➔ Velocidad ➔ Invictus ➔ Friendware ➔ Mayo 2005

Los creadores de «Insane» vuelven a estar de actualidad gracias a «Cross Racing Championship», un simulador de carreras que promete ser de lo más exigente, en el que los más expertos podrán poner a prueba todas sus dotes como pilotos.

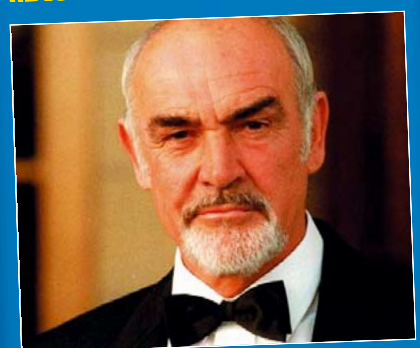
Más de 60 carreras, seis entornos diferentes, vehículos de todo tipo y carreras que van del rally a la velocidad más técnica, son la base de un juego que promete ofrecer un realismo alucinante. ■



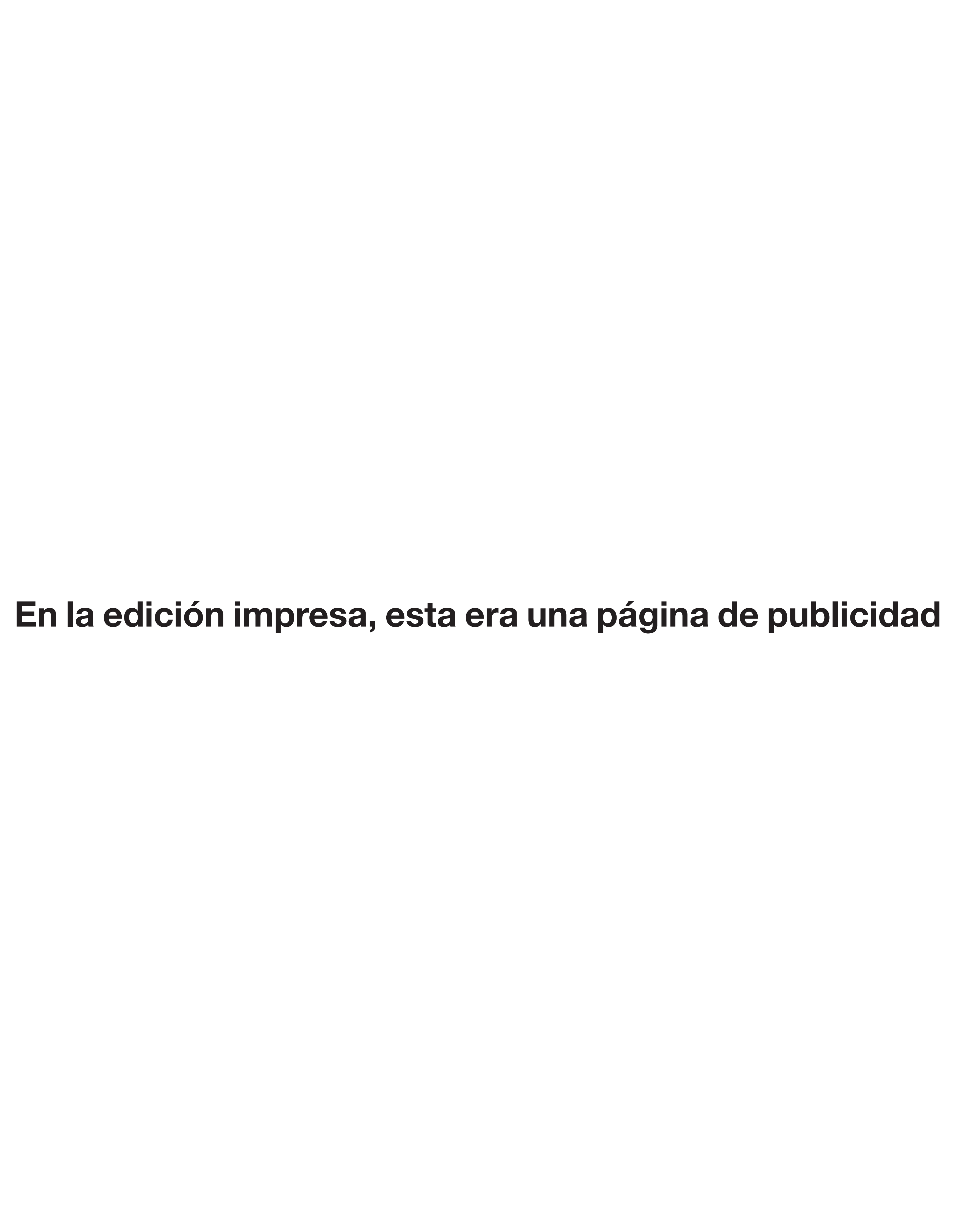
▶ «Cross Racing Championship» está dirigido a los pilotos virtuales más expertos y exigentes.

¿Sabías que...

...se ha confirmado que, una vez más, Sean Connery repetirá el papel de James Bond, pero esta vez lo hará en la adaptación de «Desde Rusia con Amor»?



Sin embargo no se trata de una aparición "en persona" del actor dentro del nuevo juego de James Bond, distribuido por E.A., sino del uso de su voz doblando al famoso agente secreto. Según parece Connery está entusiasmado con el proyecto, pese a los más de 40 años que han trascurrido desde que protagonizara la película.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

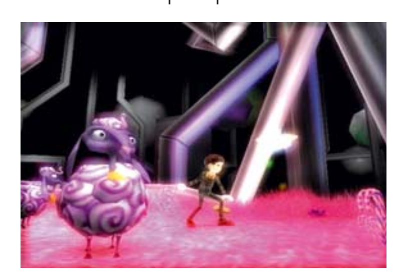
Breves

¡Todo un puntazo! Blitz Games ha anunciado el desarrollo de «Pac-Man World 3», que estará listo para el próximo otoño. Uno de los personajes más carismáticos de la historia regresa en un plataformas que homenajea a la recreativa de los 80.



Músicos de salón. Si el ritmo es tu fuerte te encantará «Beaterator», un sampler y secuenciador en tiempo real, que Rockstar ha diseñado para funcionar a través del navegador de Internet.

Un juego muy dulce. La nueva película de Tim Burton, «Charlie y la Fábrica de Chocolate», contará con adaptación a videojuego el próximo mes de Julio. Será distribuido en España por Take 2.



La serie «Might & Magic» se renueva a lo grande

No hay quinto malo... ¡si no espectacular!

Estrategia/Rol · Nival · Ubisoft · 2006

El universo de «Might & Magic» lleva 20 años en activo en el mundo del PC y parece que sus responsables quieren celebrar el aniversario a lo grande con el anuncio de «Heroes of Might and Magic V», cuyo lanzamiento se anuncia para comienzos del próximo año.

Ubisoft se encargará de distribuir en todo el mundo la nueva entrega de una de las series de fantasía más populares en el género, potenciando la base de la estrategia por turnos y el rol, con novedades más que interesantes.

Lo primero que salta a la vista es un nuevo entorno de juego en 3D que se potenciará en la jugabilidad con un nuevo sistema de combate táctico, una campaña de atractivo y complejo argumento y nuevas facciones, de las que ya se sabe el nombre de dos: Haven e Inferno.

«Heroes of Might and Magic V» basará, literalmente, su mundo de juego en la presencia constante de dragones, que definirán todos los pequeños detalles de la ambientación, desde la cosmología, el tipo de magia que podrás utilizar, las religiones de las distintas facciones, etc. Quedan muchos meses por delante pero ya estamos deseando hincarle el diente. ■



▲ El nuevo aspecto de «Heroes of Might and Magic» no puede ser más atractivo. Una evolución impresionante desde los últimos juegos de la serie.



▲ Los dragones formarán la base de la historia y el desarrollo de la acción en «Heroes of Might and Magic V». ¡Verás criaturas asombrosas!

Atari prepara un final de año potente

Juegos para los gustos más exigentes

Industria · Atari · Segundo semestre 2005



A mediados del pasado mes de marzo Atari convocó a la prensa para una presentación en Berlín de todas sus novedades hasta final de año. Y el panorama es de lo más prometedor ante la cantidad y –esperada– calidad de los juegos vistos.

Desde la atractiva mezcla de rol y estrategia de «Dragonshard», hasta la espectacular presentación de «The Matrix. Path of Neo», Atari tiene en cartera un catálogo de juegos de lo más variado: «Fahrenheit» –una aventura con una pinta sensacional–, «Desperados 2» –con una opción de perspectiva subjetiva–, «Getting Up» –basado en la cultura del graffitti– o «TimeShift» son algunos juegos a los que prometemos no perder de vista. ■

Egosoft confirma el desarrollo de «X3. Reunion»

Se completa la trilogía

Simulador Espacial · Egosoft · Otoño 2005

Tras «X2. La Amenaza», se esperaba con impaciencia por los aficionados a la simulación espacial el lanzamiento de una expansión, que se llamaría «X2. El Regreso». Sin embargo, hace poco se confirmó la mala noticia de la cancelación de este desarrollo... para compensarlo ahora con el anuncio de una tercera parte de la serie, «X3. Reunion». Esta nueva entrega pretende mejorar hasta lo indecible su predecesor tanto en lo referente a su calidad gráfica como en su IA. Este otoño lo confirmaremos. ■



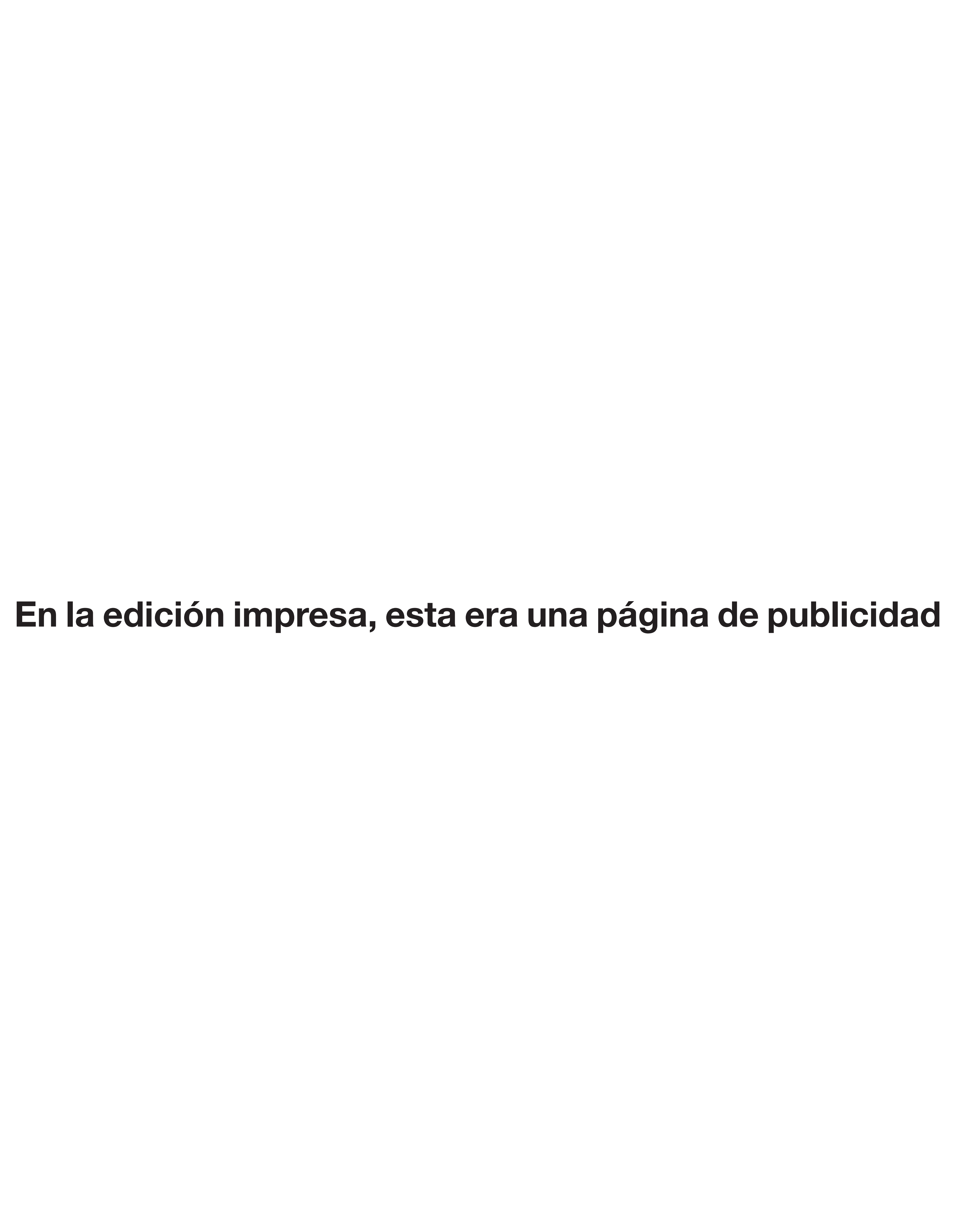
▲ ¿Serás capaz de convertirte en el "amo" del universo con «X3. Reunion»?

En voz baja...

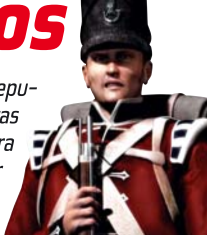
...sin querer confirmar detalles, Todd Hollenshead ha asegurado que id está trabajando duro en un nuevo juego de acción en primera persona, basado en una nueva tecnología gráfica, que saldrá para PC y todas las consolas de nueva generación.



Carmack prepara otra "revolución"


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados



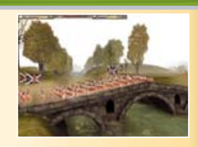
*Con la primavera alterándonos la sangre despedimos a «Republic Commando» de nuestra lista, para sustituirlo en nuestras ansias de jugones con el que puede ser un peso pesado para este final de año. **«The Matrix. Path of Neo»** promete ser como estar dentro de "Matrix". ¿Tomas la pastilla roja?*



Parrilla de salida

Imperial Glory

MAYO 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC



Pues al final se retrasó un poquito, pero las noticias sobre el nuevo proyecto de Pyro no hacen sino confirmar que será todo un juegazo... de los que hacen época.

Commandos Strike Force

JUNIO 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

F.E.A.R.



VERANO 2005 · ACCIÓN · MONOLITH/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el año recién estrenado. Pero según parece se hará esperar algo más de lo que estaba previsto hace poco.

Fahrenheit

SEPTIEMBRE 2005 · AVENTURA · QUANTIC DREAM · PC/PS2/XBOX

Una de las aventuras más prometedoras para este año, con un guión capaz de ponerte más nervioso que un flan y una estructura narrativa de quitarse el sombrero.



Calentando Motores

Fable. The Lost Chapters

OTOÑO 2005 · ROL · LIONHEAD · PC



Puede ser uno de los grandes bombazos del rol en 2005... y además de lo más inesperado. ¡Una gran noticia para todos los aficionados al género!

El Padrino

OTOÑO 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · EA GAMES · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?

Age of Empires III

OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · ENSEMBLE/MICROSOFT · PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?

The Movies



OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.



En boxes

The Matrix. Path of Neo

NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN · SHINY · PC/PS2



Si siempre quisiste convertirte en Neo el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste.

Black & White 2

2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.

Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Empieza a dejar de ser un proyecto para convertirse en una jugosa realidad. El próximo QuakeCon será su puesta de largo oficial ante los jugadores.



«Need for Speed», más grande que nunca

¡La calle será tuya!

Velocidad · E.A. Games · Electronic Arts · Noviembre 2005

«Need for Speed» está en plena forma y su nueva entrega, anunciada para finales de año, quiere aglutinar lo mejor de toda la serie. El mismo equipo que se encargó de las dos entregas de «Underground» prepara ahora «Most Wanted» donde se combinarán las carreras ilegales y el tuning, propias de aquella, con las persecuciones policiales que seguro que recuerdas de «Hot Pursuit». Los escenarios volverán a ser urbanos y tendrás que ser capaz de vértelas con los pilotos más experimentados, en múltiples desafíos para ganar dinero y respeto, mientras intentas escapar de una policía que podrá aparecer en el momento más inesperado. ■

«Imperial Glory» desvela sus batallas históricas

La gloria empieza en Egipto

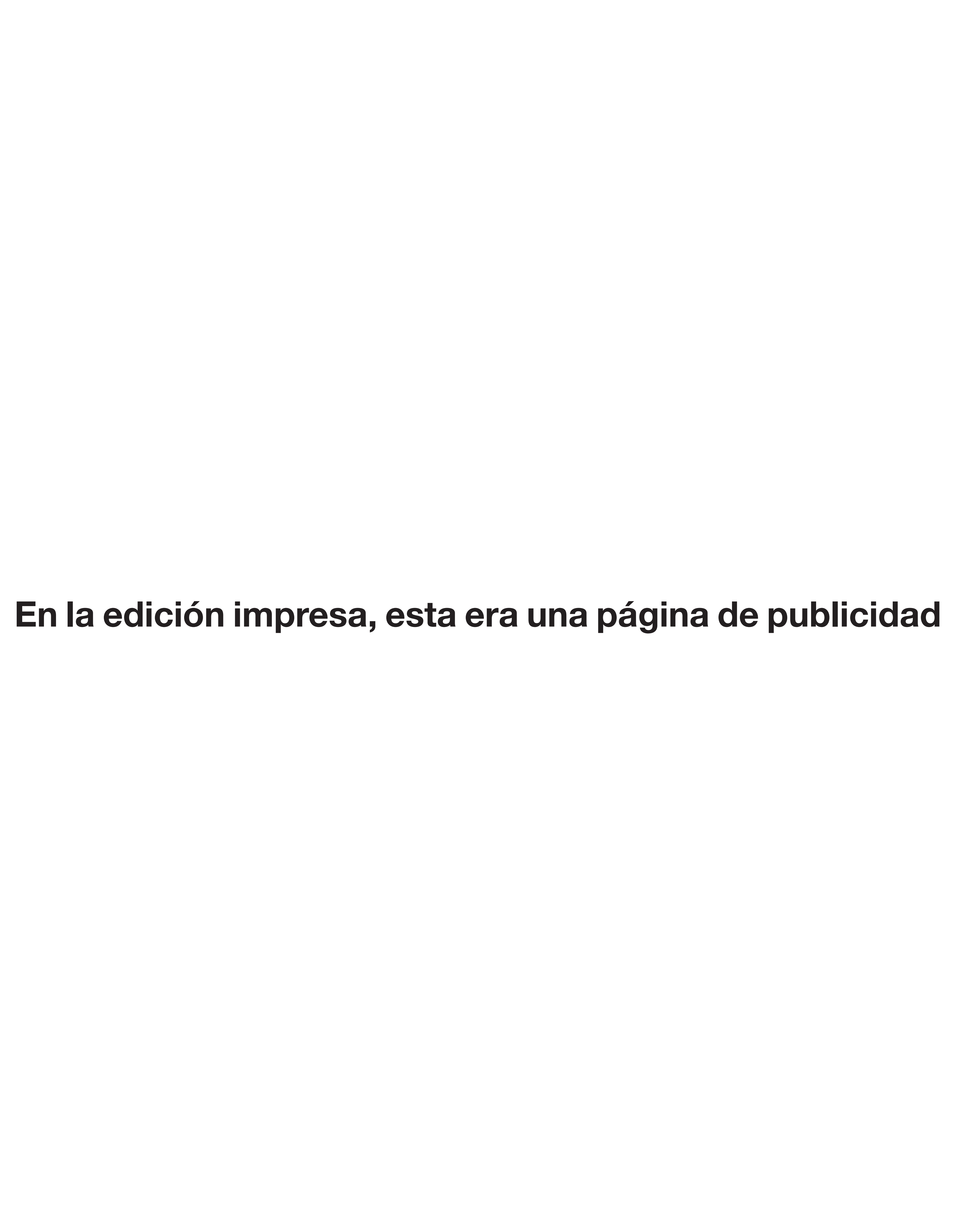
Estrategia · Pyro Studios/EIDOS · Proein · Mayo 2005

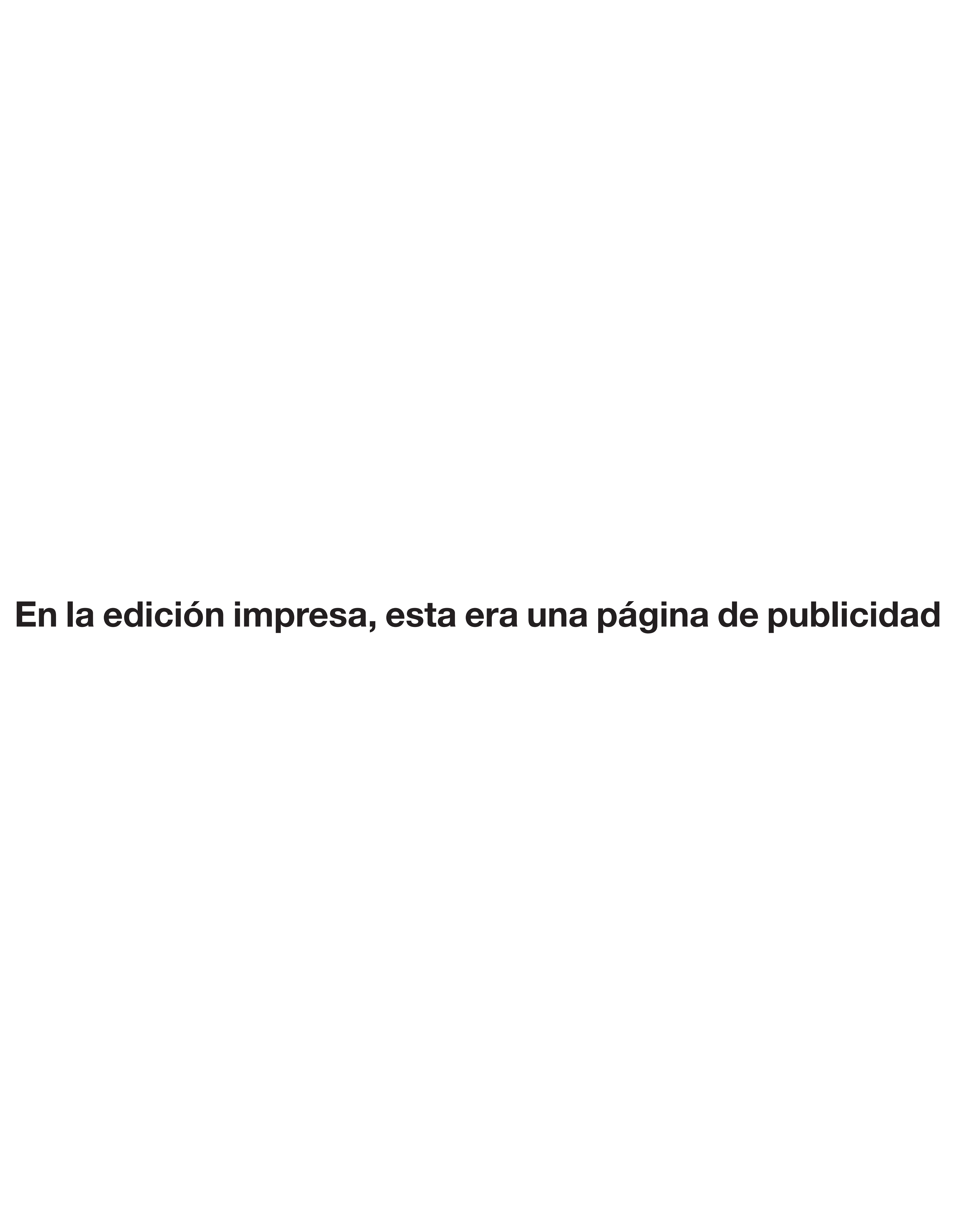
Al final a Pyro se le ha ido un poquito más allá de lo previsto la versión final del esperado «Imperial Glory», que estará definitivamente lista a finales de este mes de mayo, pero al menos sabemos algo más de lo que incluirá el juego cuando esté a la venta. Hablamos de sus cinco batallas históricas, de las que el estudio madrileño ha desvelado los contenidos de dos de ellas: la Batalla de las Pirámides, que tuvo lugar el 21 de Julio de 1798 y donde Napoleón y su ejército se las vieron con los mamelucos de Murad Bey, que les duplicaban en número, y ni más ni menos que... ¡Waterloo!, "la batalla" por antonomasia de la época de Napoleón que supuso su caida definitiva.

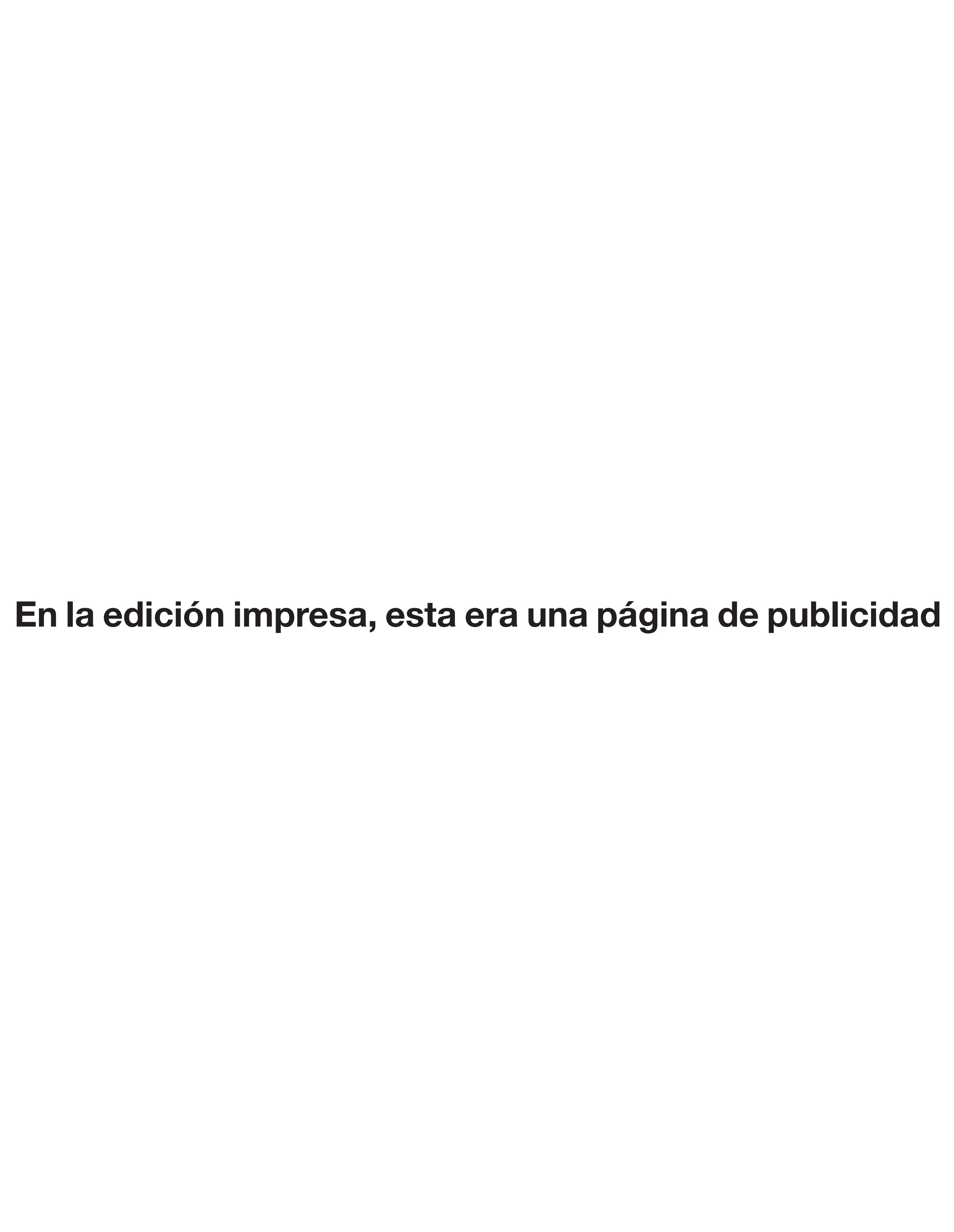
En el juego se reproducirán los escenarios de batalla con gran fidelidad, incluyendo, por ejemplo, la presencia del Nilo y la aldea de Embabeh, en la primera, o la colina del Mont Saint-Jean, en Waterloo. ¡Impresionante! ■



▲ «Imperial Glory» se ha ido de fecha unas semanas pero, a medida que pasa el tiempo, cada vez tiene mejor pinta.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¿POR QUÉ ME HA TENIDO QUE PASAR A MÍ? *En un futuro cercano, Lucas Kane lucha por no perder la cordura en la ciudad de Nueva York. Ciudadanos corrientes entran en un estado de trance y asesinan a gente sin saber lo que hacían... Y Lucas es uno de los asesinos.*

El regreso de la gran aventura

Fahrenheit

QUANTIC DREAM/ATARI · AVENTURA · VERANO 2005

Más que un juego... ¡una película interactiva! Si crees que en «Fahrenheit» te vas a encontrar con una aventura al uso... mejor que vayas cambiando de idea. El nuevo proyecto de Quantic Dream será casi una película, donde podrás jugar más de una vez distintas secuencias, te verás inmerso en un guión fabuloso, podrás encarnar a distintos personajes y, encima, el juego te irá desgranando la historia con un estilo cinematográfico como nunca has visto...





Repite las escenas y busca nuevas salidas. No habrá un único camino de juego para resolver «Fahrenheit». Podrás tomar distintas decisiones en una misma secuencia, y cada una te conducirá a un desarrollo del guión distinto. ¿No te ha gustado lo que has escogido en un momento dado? Pues podrás probar otras alternativas, sin problemas.





▲ **Un juego con múltiples protagonistas.** El guión de «Fahrenheit» se desarrolla en torno a múltiples personajes. Así que... ¿por qué no manejar también a más de uno? Además de a Lucas Kane podrás controlar, según se desarrolle la acción, a otros personajes como Carla Valenti, la policía que... ¡persigue a Lucas! Curioso, ¿no? ■

▲ **¿Quién está detrás de tan extraños asesinatos?** Tanto manejando a Lucas como a Carla, uno de tus objetivos será saber quién se encuentra detrás de esta extraña serie de asesinatos. Y las pistas serán numerosas y variadas. Pero ten en cuenta que, cuando manejes a cada personaje, tus decisiones tendrán serias consecuencias en el otro. Parece un lío pero será... ¡apasionante! ■

◄ **¡Sigue la acción con un estilo narrativo único!** Sin duda, uno de los apartados más rabiosamete originales e innovadores de «Fahrenheit» será su modo de contarte el guión. En numerosas ocasiones la pantalla se dividirá en varias ventanas, mostrando secuencias diferentes que tienen lugar de forma simultánea. ¿Has visto series como "24" o películas como "El estrangulador de Boston"? ¡Pues «Fahrenheit» será igual! Prepárate para vivir una tensión hasta ahora desconocida en una aventura para PC. ■

¡Unas palomitas y una coca cola, por favor!

The Movies

LIONHEAD/ACTIVISION · ESTRATEGIA/GOD GAME · OTOÑO 2005

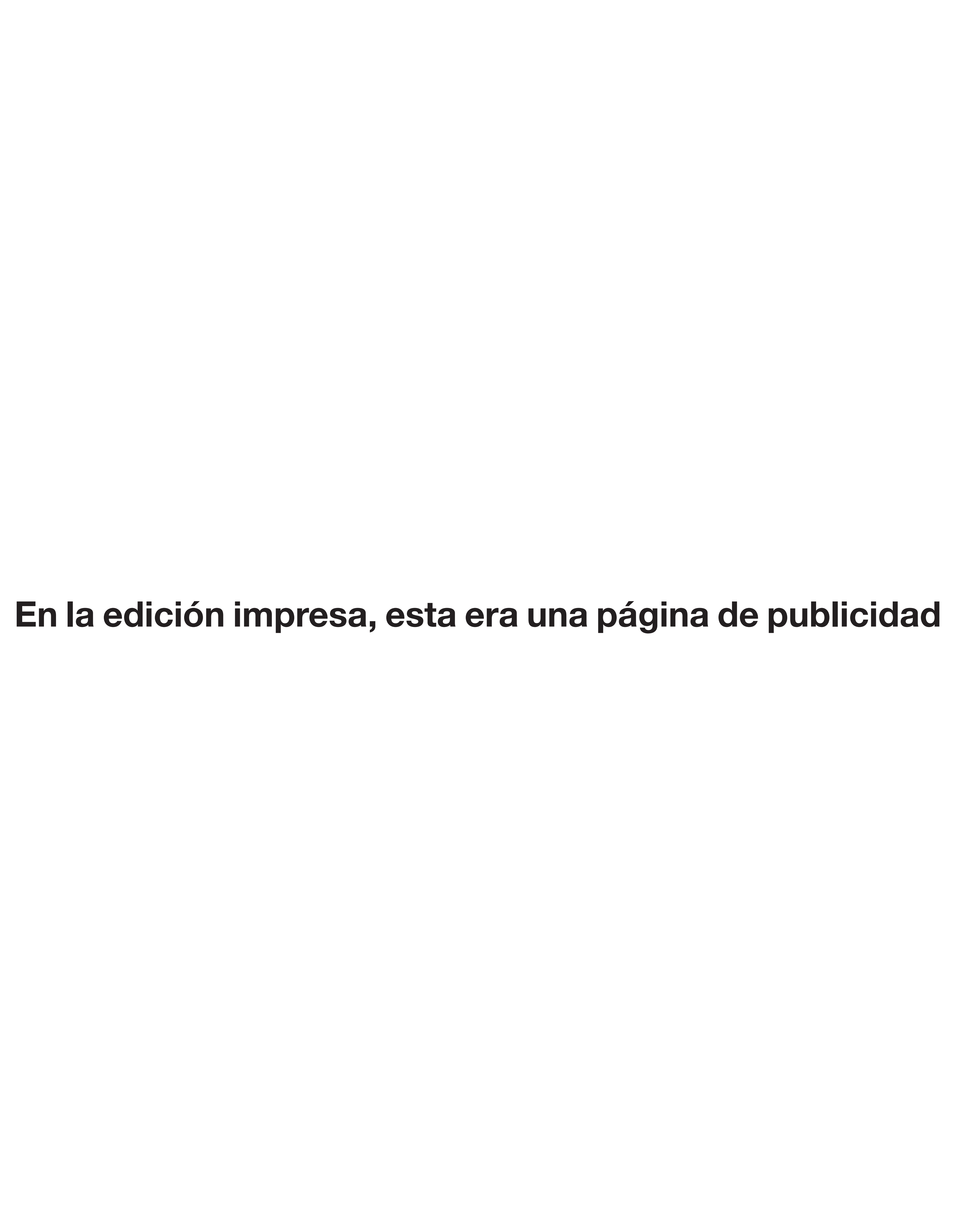
¡LA IMAGINACIÓN ES TU ÚNICO LÍMITE! *Si te gusta el cine (¿y a quién no?) y siempre has querido crear tu propia película y dirigir tu estudio de Hollywood, prepárate porque el juego de tus sueños está en camino...*



▲ **¡Luces, cámara... a jugar!** Hasta el negocio de Hollywood se puede convertir en un juego. ¿Quieres dirigir un estudio de cine y convertirlo en el más importante? ¿O prefieres convertirte en un director de fama mundial? De tu habilidad, talento y visión comercial dependerá tu éxito o el más rotundo de los fracasos...

▲ **¡Dirige, escribe y monta tus películas!** «The Movies» te permitirá crear películas casi como un profesional. Podrás hasta repetir, casi plano a plano, ¡¡incluyendo diálogos!, películas reales. Pero también podrás crear tu propia peli en 10 minutos.

◄ **¿Te va más ser un magnate de Hollywood?** Si lo prefieres, deja toda la parte de la producción y el rodaje en manos del juego y céntrate en el negocio puro y duro. Podrás recrear cien años de historia del séptimo arte dirigiendo tu estudio y pasando desde el cine mudo hasta... ¡¡inventar nuevas tecnologías!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Héroes y leyendas

Spellforce II

PHENOMIC/NOBILIS · ESTRATEGIA/ROL · OTOÑO 2005

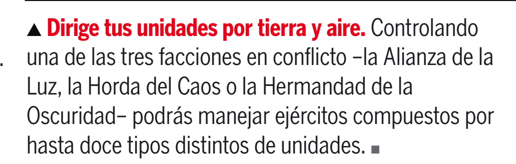
***¡MI REINO POR UN GRIFO!* Guerreros, héroes, quests, fantasía y criaturas míticas. Ejércitos de las fuerzas del Bien y el Mal enfrentados en una lucha sin cuartel. Se acerca la continuación de uno de los juegos más explosivos del pasado año.**



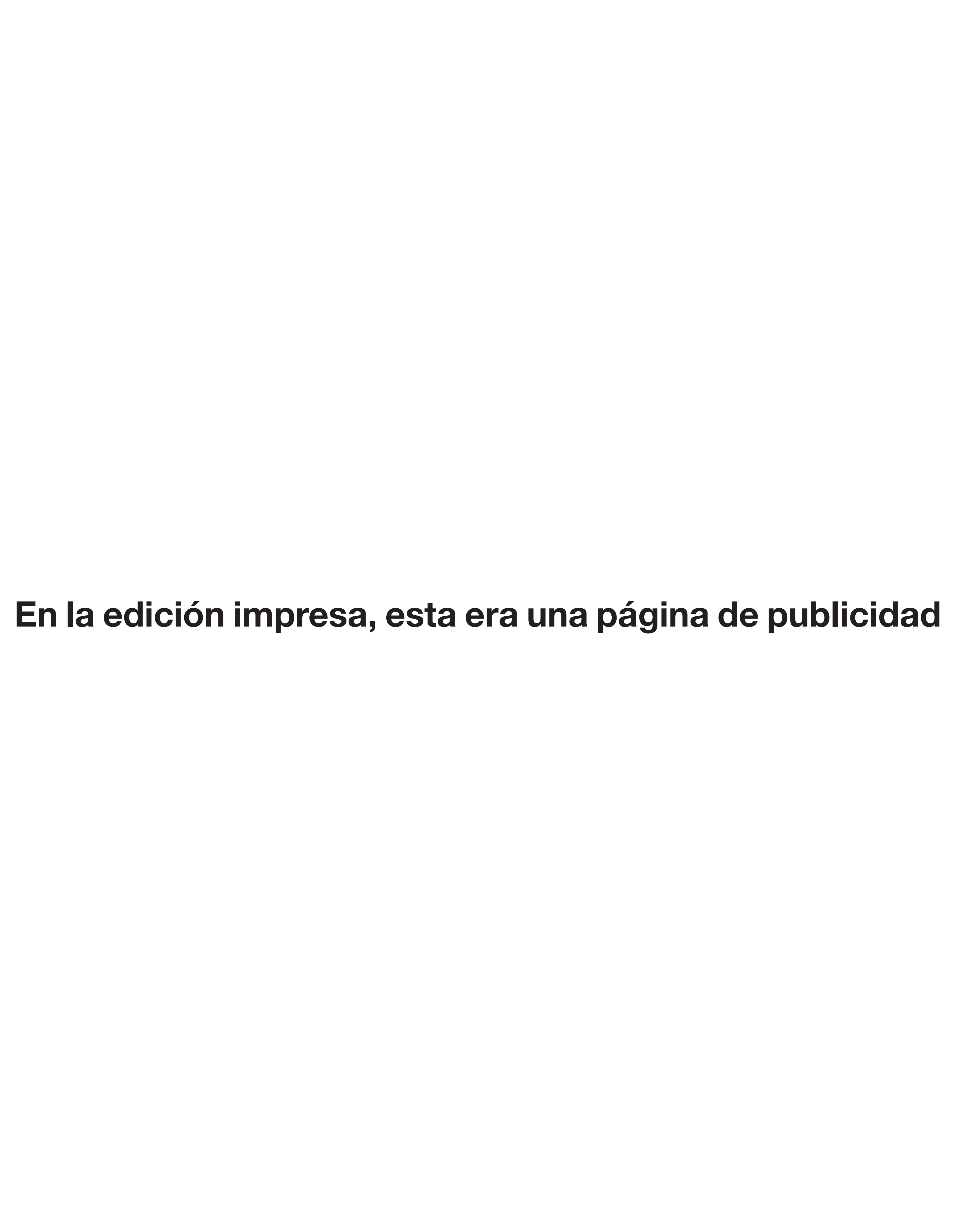
¡Controla a tus héroes! ¡Invoca a tus Titanes! Estrategia y rol de la mano en un espectáculo de pura fantasía. Eso será la segunda parte de «SpellForce». Elige tus habilidades entre más de cien disponibles y crea tu único e inimitable estilo de lucha con héroes y personajes irrepetibles.



¡Cuidado que muerde! ¿Quién dijo que las arañas gigantes no existen? Arañas, grifos, titanes, orcos y seres de todo pelaje y condición. Te harán falta ejércitos enteros para enfrentarte a algunas de las criaturas de «SpellForce II». ¡Aunque siempre podrás pedir ayuda a un amigo jugando en el modo cooperativo!



Dirige tus unidades por tierra y aire. Controlando una de las tres facciones en conflicto –la Alianza de la Luz, la Horda del Caos o la Hermandad de la Oscuridad– podrás manejar ejércitos compuestos por hasta doce tipos distintos de unidades.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Vida artificial

Quiero felicitaros por vuestro reportaje del mes pasado acerca de los simuladores de vida artificial, que me ha parecido realmente interesante, porque yo creo que para que un juego sea realmente bueno tiene que tener una gran inteligencia artificial, y la de estos juegos es insuperable. En concreto yo soy un entusiasta del «Black & White» original y de verdad que no veo el momento de que esté lista su segunda parte. ¿Creéis que será una obra maestra como el original? ■ Andrés Otero



R. Todavía es pronto para poder mojarnos en si «Black & White 2» va a ser o no una obra maestra, pero por lo que hemos podido ir viendo del juego te podemos asegurar que su pinta es espectacular y parece claro que va a mejorar al original en casi todo lo que puedas imaginar. De todas formas, si te interesan los juegos del inimitable (para lo bueno y para lo malo) Molyneux, no te pierdas las Pantallas que le dedicamos este mes a «The Movies», su próximo juego, que promete ser otra nueva revolución en el género.

Bien por Pyro



Soy un fan incondicional de «Praetorians», un juego que, en mi opinión, revolucionó el género de la estrategia. Llevo mucho tiempo esperando una segunda parte y mi sorpresa ha sido que he ido a encontrarla en la demo que disteis el mes pasado de «Imperial Glory». De nuevo, gracias Pyro, por ser diferentes. ■ Jacasas

R. Tienes razón al afirmar que, en cierta forma, «Imperial Glory» es el heredero de «Praetorians». Desde luego promete ser al menos igual de original que aquel y su calidad técnica es tan sorprendente como lo fue la de «Praetorians» en su momento. Las últimas noticias nos han confirmado que al final se ha retrasado unas semanas sobre la fecha prevista, aunque parece que se debe a pequeños ajustes y no hay razones para que nos preocupemos, así que no pierdas de vista el estante de novedades de tu tienda favorita.

LA QUEJA
¿Dónde está España?

He leído la preview de «Imperial Glory» en vuestro número 122 y, la verdad, estoy bastante indignado. Y no por el juego, que estoy de acuerdo con vosotros en que tiene una pinta espectacular, sino porque una vez más tampoco se ha incluido a España como un bando con el que jugar. Y es que si ya me parece mal que se puedan contar con los dedos de la mano los juegos de estrategia en los que se puede jugar como los españoles, que pase también en un juego realizado aquí es realmente triste. ■ Javier Giralde

Pues entendemos perfectamente que se te hinchen las narices. Quizá no por «Imperial Glory», porque la verdad es que en el siglo XIX, cuando se desarrolla el juego, España no era precisamente una potencia mundial, pero sí en general por la forma en que pasan de nosotros la mayoría de los estudios. En el genial «Empire Earth II» –que analizamos este mes– sin ir más lejos, se incluyen 15 países pero tampoco existe la opción de jugar con España. ¿Es o no es para mosquearse?

Extraños compañeros

A veces no sé muy bien qué criterio siguen las compañías al componer sus packs de relanzamientos, porque encontrarse en el mismo lote juegos tan distintos como «Iron Storm» y «Corsarios Gold», o «Prince of Persia» y «XIII»... No sé, pero no me parece muy razonable, ¿no? ■ Eloy Cuesta

R. Hombre, lo habitual es que los packs estén formados por títulos de la misma saga, porque si te gusta uno lo normal es que te gusten los otros. Cuando se trata de juegos tan diferentes puede darse el caso, efectivamente, de que sólo te interese uno de ellos pero, oye, por esos precios siempre te queda la posibilidad de regalar el otro a un amigo y quedar como un señor o, ¿por qué no?, de jugarlo y descubrir un juegazo que todavía no conocías.

Una ayudita

Quiero agradeceros las últimas lupas que habéis publicado sobre juegos de rol online. «World of Warcraft», «City of Heroes», «EverQuest 2»... La verdad es que se trata de juegos realmente complicados y con vuestra ayuda es mucho más sencillo introducirse en ellos. ■ Alejandro Blasco



R. Encantados de echar una mano y más con este tipo de juegos, que con eso de que hay que pagar una cuota mensual conviene tener muy claro lo que tienen para ofrecernos antes de tirarnos a la piscina y apuntarnos a pagar 12 o incluso más euros mensuales, ¿no os parece?

Los "ExpanSims"

No hace ni siete meses que apareció «Los Sims 2» y ya tiene una expansión en las tiendas y otra anunciada. Sinceramente, ¿no os parece un poco exagerado? Porque a este paso dentro de dos años va a tener más expansiones que el original. ■ Claudia Acera



R. Exagerado o no, lo cierto es que los seguidores de la serie están encantados. EA tardó bastante en publicar ampliaciones para el original pero parte de su éxito se debió también a ellas. Ahora, tal vez lo más importante para no decepcionar a nadie, más que el número de expansiones, es que aporten contenido suficiente, como ha ocurrido con «Universitarios».

LA POLÉMICA DEL MES
En el ojo del que mira



En la Réplica del mes pasado hablabais de la violencia de «The Punisher», pero yo quiero decir que a mí me parece que interrogar a los criminales es igual de violento que reventar un zombi a tiros en juegos como «Quake» o «Painkiller», o que pisar cabezas de perros en «Silent Hill 4». El tema de la violencia es definitivamente subjetivo y no creo que exista una forma rigurosa de medirla, así que no me parece que sea un criterio por el que menospreciar un juego. ■ Jaime Martín Martín

Ojo, que aquí nadie ha menospreciado «The Punisher», un juego con una gran calidad técnica y una estupenda jugabilidad. Lo que decimos es que su carga de violencia es enorme y no sólo por su abundancia sino, sobre todo, por su realismo. Y es que por muy violento que sea reventar un zombi –que lo es– tienes que reconocer que es mucho mas crudo meterle la cabeza a alguien en la taza del water hasta que se ahogue, ¿no?

CARTA DEL MES

La aventura está de moda

● Son un gran aficionado a las aventuras "de toda la vida" y os escribo porque la revista del mes pasado, con las reviews de «Still Life» y «The Moment of Silence», o los recientes lanzamientos de «El Pendiente de Plata» o «CSI Miami», me han hecho pensar que no todo está perdido. ¿Soy sólo yo o es que el género está pasando por un momento dulce? Y, lo que es más importante, ¿tendremos por fin una nueva referencia que sustituya a «La Fuga de Monkey Island»? ■ Óscar Díaz



R. Hombre, pues no es como para echar cohetes, pero es cierto que la cosa está mejorando. Y no sólo por lo que hay, sino por lo que viene, como «Fahrenheit» o la recién anunciada aventura basada en el cómic de Bone. Eso sí, no esperes que «La Fuga» caiga de su trono porque, de momento, no hay rivales a la vista.

FORMIDABLE



¡Enhorabuena ciberatletas!. Nada menos que dos medallas de bronce ha obtenido la representación española en la reciente final europea de los World Cyber Games celebrados en Alemania. Desde aquí felicitamos a Javier Devis Lara por su medalla en «FIFA 2005» y a Roger Granell Bullich 'Alfa' por su medalla en «Starcraft:Broodwars»... ¡Y el año que viene a por el oro!

LAMENTABLE



Otro juego cancelado. Este mes nos hemos llevado la desagradable sorpresa de la cancelación de «Ghost Recon 2», el esperado juego de UbiSoft que, para más cachondeo, ya está disponible en las versiones de consola. El argumento oficial es que tenían que centrarse en el desarrollo de «Ghost Recon 3» pero, la verdad, ¿tanto les habría costado acabar antes una sencilla conversión?

Teoría de la conspiración

● **Estoy harto de que, mes tras mes, los requisitos mínimos de los juegos sean cada vez más y más altos, y no siempre para ofrecer mejores resultados. Yo lo que creo es que las compañías de hardware han llegado a algún tipo de acuerdo con las desarrolladoras para que hagan juegos cada vez más exigentes, de manera que no tengamos más remedio que comprar sus productos. ¡Menos bump-mapping y más optimización, señores!** ■ Manuel Yañez



R. Vale que hay muchos juegos que piden más requisitos de lo que luego parece necesario por el resultado ofrecido, pero de ahí a ver una conspiración tejida entre los fabricantes de software y los de hardware... Aunque, oye, a lo mejor estás en lo cierto y resulta que todo es un complot y en realidad para jugar a «Half-Life 2» hubiera bastado con una tarjeta de 8 MB... Terrorífico, ¿no? :-D

Adiós a Troika

● **He leído la noticia que publicasteis el mes pasado acerca del cierre de Troika Games y, realmente, me parece lamentable que una compañía responsable de juegos de tanta calidad como «Vampire: Bloodlines» tenga que cerrar. Por otra parte pienso que si el problema ha sido la falta de ventas, a lo mejor les hubiera ayudado traducir su último juego. En mi opinión habrían vendido muchísimos ejemplares más.** ■ Jaume López



R. El problema de Troika ha sido que no encontraban nadie que les financiase sus próximos proyectos y es que sus últimos juegos no se han vendido demasiado bien así que, claro, nadie se ha animado a adelantar la pasta. ¿Si se hubiera traducido «Bloodlines» habría cambiado en algo la cosa? Pues seguramente no, porque por mucho que hubieran aumentado las ventas no parece probable que hubieran sido suficientes para salvar a la compañía.

Se hacen de rogar

● **Os escribo porque estoy harto de tener que esperar meses para poder disfrutar de las versiones de PC de juegos como «San Andreas» o «Fable». Y no creáis que luego salen a precio de relanzamiento, qué va, que cuestan lo mismo que un juego actual cuando a veces tienen hasta un año de antigüedad.** ■ Ángel Luis Trabado

R. En lo de las conversiones a PC lo mejor es no generalizar. A veces uno se pregunta por qué demonios ha tardado en aparecer la versión de PC para que al final sea igual –o peor– que la de consola, pero también hay casos como el de «San Andreas», que contará con un apartado gráfico muy mejorado, o el de «Fable», con contenidos nuevos. Juegos así son auténticas novedades que mejoran al original. ¿Solución? Evaluar cada caso por separado y consultar Micromanía, claro ;-) y no dejarse engañar.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

las compañías que desarrollan juegos de estrategia –el último caso el de «Empire Earth II»– siguen sin dejarnos jugar con una civilización española?

¿Cuándo...

vamos a poder ponerle las manos encima a «Aftermath», la expansión recién anunciada de «Half-Life 2»?

¿Quién...

es el responsable del delirante sistema de cancelación de cuentas de «Matrix Online» que nos exigirá llamar a Gran Bretaña para que dejen de cobrarnos el juego?

¿Cuántos...

de vosotros imaginabais cuando apareció el «Pac-Man» de recreativa original, que 25 años después iban a seguir apareciendo juegos con el mismo protagonista?

¿Qué...

podemos esperar de «Heroes of Might & Magic V», el primer juego de la serie que no será realizado por la compañía 3DO?

¿Por qué...

se ha enfadado Francis Ford Coppola con los creadores del juego de "El Padrino", si promete ser realmente impresionante?

¿Cuánto...

tardarán en agotarse –de nuevo– las 250.000 copias de «World of Warcraft» que acaban de llegar a las tiendas de toda Europa?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.





EN EL PUNTO DE MIRA
SPLINTER CELL CHAOS THEORY — 96 Puntuación Micromanía





A favor 99 — La otra nota

Casi perfecto

He jugado a «Chaos Theory» hasta quemarme las pestañas y he de decir que no le he encontrado ni un solo defecto. En mi opinión no es sólo el mejor juego de la serie, sino también uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos. ■ Santiago Herranz

Es cierto, no se le pueden poner muchas pegas a «Chaos Theory», un juegazo de la cabeza a los pies. Puestos a buscar, a mí me parece que su desarrollo es demasiado lineal, porque aunque se ha mejorado el diseño de los mapas al final no tenemos apenas opciones a la hora de elegir nuestro camino. J.L.S. (Autor de la review)



En contra 88 — La otra nota

¿Lo mismo de siempre?

Reconozco que se trata de un buen juego, pero creo que se podían haber exprimido más la cabeza porque, vamos, me parece que es prácticamente lo mismo que habíamos visto en las anteriores entregas, punto por punto. De hecho, yo le bajaría la nota solamente por su falta de originalidad. ■ Luis García

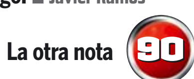
Pues hombre, es verdad que se trata del mismo protagonista y que, una vez más, tenemos que infiltrarnos y ser sigilosos, pero aparte de eso yo sí que creo que el juego aporta muchas novedades. Dejando de lado el apartado gráfico, que ha mejorado notablemente, ahora Sam tiene muchos más movimientos y aparatos disponibles, lo que nos permite plantearnos el juego de otra manera. Y eso sin mencionar el multijugador cooperativo. J.L.S. (Autor de la review)



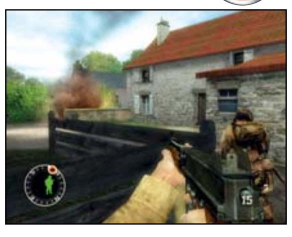
Brothers in Arms — 95
Puntuación Micromanía

Poco divertido

Yo creo que la nota de este juego es demasiado elevada porque, a la hora de la verdad, no resulta demasiado divertido. Es cierto que la historia parece sacada de una película de cine pero, la verdad, todo el rollo ese de los soldados y sus familias a mí me parece demasiado serio para un videojuego. ■ Javier Ramos



La otra nota 90



Vale que el de «Brothers in Arms» no es un argumento "típico" de videojuego, pero yo no creo que esté de más encontrarnos de vez en cuando con algún juego con un tono más serio, que nos presente la guerra en toda su crudeza. ¿Diferente? Sin duda. ¿Jugable? Muchísimo. ¿Aburrido? Ni por un momento. D.M.S. (Autor de la review)



Constantine — 82
Puntuación Micromanía

¡Huy, qué miedo!

Hacía tiempo que no veía una ambientación tan terrorífica como la que tiene este juego. No sólo es que Constantine es clavadito a Keanu Reeves, sino que todos los monstruos están hechos con un nivel de detalle asombroso. Y los efectos sonoros, encima, también acompañan. Vamos, que es un juego de miedo. ■ Ana Cuesta



La otra nota 88

Está claro que «Constantine» basa gran parte de su atractivo en su ambientación, lo que sucede es que, en mi opinión, le falta una buena dosis de profundidad que la acompañe. A la hora de la verdad el juego resulta demasiado sencillo y, claro, su estupenda ambientación queda desaprovechada. M.J.C. (Autor de la review)



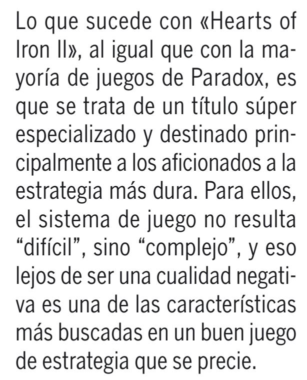
Hearts of Iron II — 89
Puntuación Micromanía

Espeso

No entiendo cómo le habéis podido dar semejante nota a este juego. Yo lo he probado en casa de un amigo y después de media hora seguía sin enterarme ni de cómo se mueven los ejércitos. Vamos, que no es que yo sea el estratega número uno, pero a mí me parece que además de feo, este juego es demasiado confuso. ■ Antonio Reina



La otra nota 78



Lo que sucede con «Hearts of Iron II», al igual que con la mayoría de juegos de Paradox, es que se trata de un título súper especializado y destinado principalmente a los aficionados a la estrategia más dura. Para ellos, el sistema de juego no resulta "difícil", sino "complejo", y eso lejos de ser una cualidad negativa es una de las características más buscadas en un buen juego de estrategia que se precie. L.E.C. (Autor de la review)



UEFA Champions League 04-05 — 85
Puntuación Micromanía

Fútbol del bueno

Creo que os habéis quedado cortos con la nota de este fantástico simulador. A mí me parece que tiene todo lo bueno de «FIFA» y además introduce unas cuantas novedades realmente interesantes. Y no creo que sea tan caro, porque vale lo mismo que otros muchos juegos actualmente a la venta. ■Gerónimo Aumente



La otra nota 90



Efectivamente, se trata de un estupendo simulador de fútbol y su nota así lo demuestra. Además, es cierto que introduce novedades muy interesantes, lo que pasa es que a mí no me parecen suficientes, sobre todo si ya posees «FIFA 2005». Vamos, que no es que sea caro, sino que en, cierto modo, te están vendiendo lo mismo dos veces. J.M.H. (Autor de la review)

Psi-Ops — 84
Puntuación Micromanía

Nada nuevo

No me parece que sea un mal juego, lo que pasa es que creo que se parece demasiado al reciente «Second Sight»: un agente especial al que le han borrado la memoria y que poco a poco tiene que ir descubriendo sus poderes mentales... ¿No resulta demasiado original, verdad? ■Daniel Burgos

La otra nota 79



Vale, sus planteamientos son muy parecidos, pero honestamente yo creo que hay que achacarlo más a la casualidad que a un intento de "espionaje industrial" entre compañías. En cualquier caso la forma en que ambos juegos desarrollan este planteamiento es diferente, como también lo es su sistema de juego o la tecnología empleada para implementarlos. D.M.S. (Autor de la review)



X2: La Amenaza — 84
Puntuación Micromanía

Galáctico

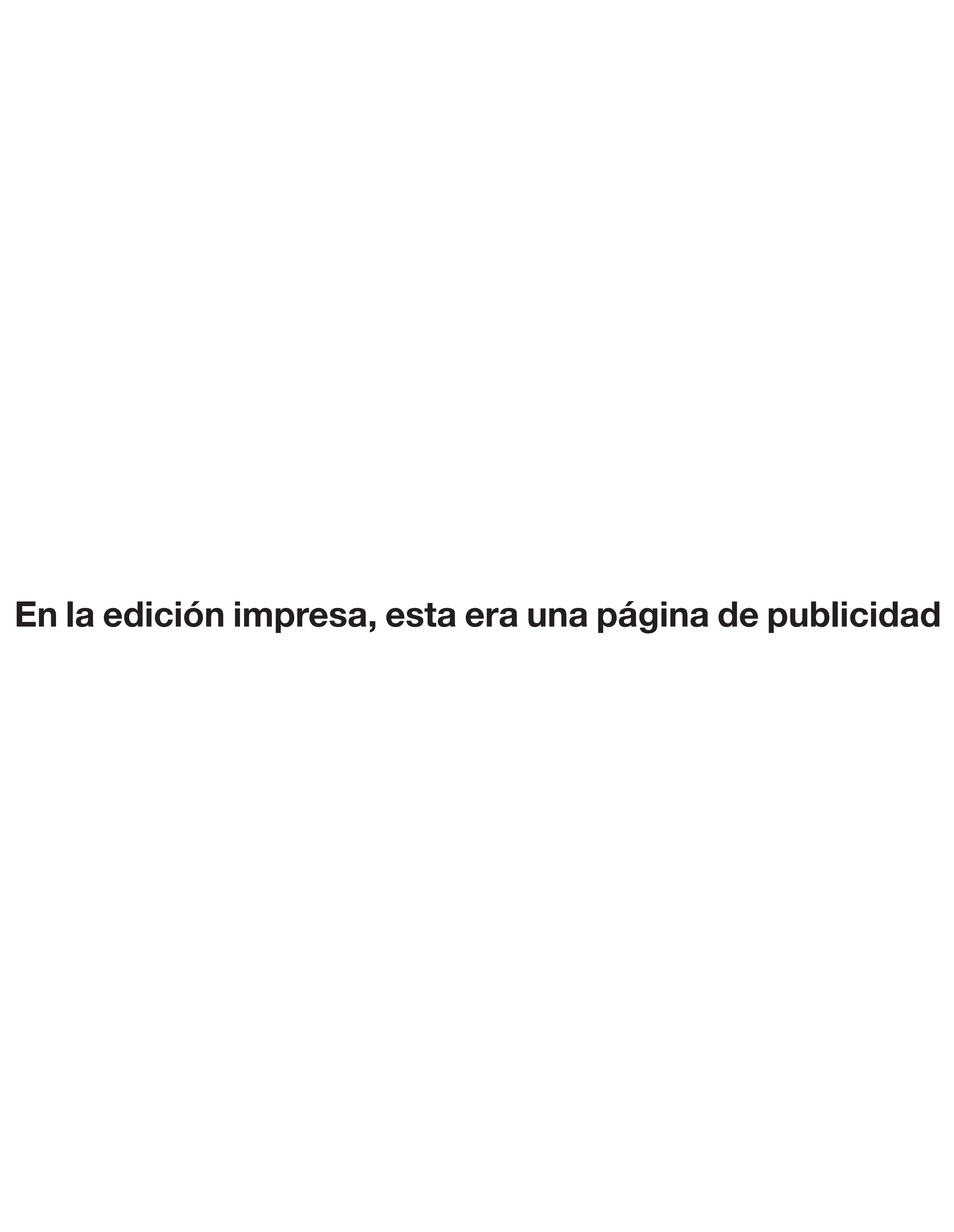
Si tenemos en cuenta el tiempo que hace que no sale a la venta un buen simulador espacial a mí me parece que la nota de «X2» debería ser mucho más alta. Como aficionado a este tipo de juegos he de decir que estoy disfrutando como un enano recorriendo la galaxia y comerciando con todas las razas conocidas. ■ Jacinto Barco



La otra nota 90

Yo también he disfrutado de lo lindo con «X2», que me parece un juego estupendo, pero no creo que el hecho de que haya pocos juegos de este tipo deba influir en su nota. Eso es, sin duda, un valor añadido para los los aficionados al género pero, sinceramente, no creo que lo haga "mejor" juego. J.M.H. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



COMPARACIONES NADA ODIOSAS

¿PUEDE SER LA GUERRA ALGO "BONITO"? En «Call of Duty 2», sí. O, al menos, mucho más bonito que en «Call of Duty». Y es que, inevitablemente, uno de los primeros apartados que llama la atención es el enorme salto que se produce en la calidad gráfica y el realismo de modelos y escenarios, dejando muy atrás lo que pudiste ver y jugar en el título original. Para muestra, un botón. Mira estas pantallas y compara una escena muy similar en el «Call of Duty» original –imagen izquierda– con cómo quedará en «Call of Duty 2» –derecha–. Un cambio impresionante.

MÁS REAL QUE NUNCA. El cambio en la calidad gráfica será brutal. Detalle de los modelos, efectos de partículas, humo, texturas...

La Guerra ya no es sólo un juego

Call of Duty 2

La guerra te ha dado muchas alegrías en los últimos años... La guerra que merece la pena, claro, la que juegas en tu ordenador y te ha hecho desembarcar en Normandía y tomar el Reichstag al asalto. Pero lo mejor aún está por llegar. Lo mejor se llamará «Call of Duty 2» y aquí te descubrimos cómo será.

Seguro que si te preguntáramos cuáles son para ti los tres mejores juegos de acción, al menos uno sería un juego de guerra. Y es que desde hace unos años la acción bélica se ha convertido en todo un referente en el género.

Curiosamente, los mejores títulos que hemos podido jugar en este tiempo, «Medal of Honor» y «Call of Duty», han tenido su origen en el mismo equipo de desarrollo aunque haya cambiado su nombre de uno a otro. Tras «Medal of Honor» gran parte de lo que era 2015 formó Infinity Ward para desarrollar «Call of Duty». Ambos juegos han marcado la pauta del género, al que sólo tiempo después se ha venido a sumar alguna idea original, como «Brothers in Arms». Sin embargo, Infinity Ward ha querido seguir explorando el camino que ya abrió potenciando el realismo, la IA y la ambientación, para crear algo como «Call of Duty 2» y destapar el tarro de las esencias. Agarra tu fusil porque estás a punto de entrar en una guerra que no parece un simple juego.

«Call of Duty 2» quiere ser más intenso y real que el original, con una acción no lineal llena de sorpresas

DE EUROPA A ÁFRICA

Lo primero que llama la atención de lo que será «Call of Duty 2» es, sin duda, la ambientación. El teatro de operaciones de la Segunda Guerra Mundial se expande al norte de África –ya tocado de refilón por el primer «Medal of Honor» en algunas de sus misiones, según comenzaba el juego– de un modo generoso. Libia, Túnez, Egipto... escenarios en que algunos de los cuerpos más famosos de la contienda mundial hará su aparición, como las Ratas del Desierto o los Afrika Korps.

Pero esto no es sino la tarjeta de presentación de «Call of Duty 2». Detrás se oculta mucho, mucho más de lo que puedas imaginar, que te va a hacer soñar con este juego durante los próximos meses.

EN TODOS LOS FRENTES

En «Call of Duty 2» puede que, cuando le pongas las manos encima, tengas una ligera sensación de "deja vu". No te extrañes, es algo planeado a conciencia. Si «Call of Duty» –y su expansión– dieron con la genial idea de hacerte pasar por ▸▸



▲ **LA GUERRA LLEGA A ÁFRICA.** «Call of Duty 2» te llevará hasta países como Libia o Túnez, para vivir batallas como la de Toujane, en 1943.



▲ **¡EL ENEMIGO ESTÁ AL ACECHO!** La IA promete ser para quitarse el sombrero... pero de asombro, no porque estos dos nos lo quiten de un tiro.

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Infinity Ward/Activision**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Otoño 2005**
- **www.callofduty.com**

LAS CLAVES

- La acción no será lineal y podrás escoger varias soluciones para superar cada misión.
- Podrás jugar la campaña en la piel de cuatro personajes diferentes.
- La acción se desarrollará en Francia, Rusia y el norte de África.
- La calidad gráfica será enorme. Dejará muy atrás al original.
- La IA y el realismo serán dos apartados de gran importancia.
- El sonido será brutal. Efectos, motores, disparos y diálogos serán de lo más real.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una dimensión distinta de la acción bélica. Lo tendrá casi todo para aspirar al trono del mejor juego de guerra.

¡VÁMONOS A TÚNEZ!

EL BÉLICO Y MISTERIOSO NORTE DE ÁFRICA... esperaba a los comandos especiales de Infinity Ward. Pero sus armas no eran carros de combate ni fusiles de asalto, sino cámaras fotográficas y de vídeo, con las que han recorrido numerosas localidades de la parte norte del continente africano, para inspirarse o, directamente, recrear el peculiar ambiente de las batallas desarrolladas entre tropas tan conocidas como las Ratas del Desierto británicas o los archifamosos Afrika Korps, de Rommel.



¡QUÉ ENVIDIA! Pero envidia sana, eso sí. Y es que nos da que en Infinity Ward no todo fue "duro trabajo" durante su visita a África. ¿O es que quizá los paseos en camello por el desierto tunecino formaron parte de alguna táctica militar secreta?



¡PARECEN DE VERDAD!

LOS PERSONAJES DESTILARÁN UN REALISMO TOTAL. Y es que lo del realismo es algo sobre lo que en Infinity Ward insisten con empecinamiento. Escenarios, efectos, ambientación y, claro está, personajes. «Call of Duty II» utilizará una tecnología gráfica diseñada especialmente para el juego y, aunque no te lo creas, estará a la altura de joyas como el genial «Half-Life 2». Mira, si no, el ejemplo de la cara de este personaje y dinos si no parece casi de verdad. ¡Vamos, si es que sólo le falta empezar a hablar...!



Y LOS VEHÍCULOS, TAMBIÉN... En «Call of Duty 2» serán vitales en la acción y se han recreado con una fidelidad pasmosa.



▲ **EL GENERAL INVIERNO APARECE.** El escenario europeo te permitirá contemplar novedades visuales que llegarán a afectar a la jugabilidad, como el clima cambiante durante las batallas, sobre todo en el frente ruso.



▲ **¡RATAS LUCHADORAS!** Algunos de los cuerpos más famosos de toda la Segunda Guerra Mundial tendrán un papel protagonista en «Call of Duty 2», como las Ratas del Desierto que se las verán con los Afrika Korps.

▶▶ la piel de soldados de distintos ejércitos y nacionalidades, su continuación no hará sino incidir en ese mismo punto. En concreto, cuatro personajes y cuatro ejércitos.

Comenzarás tus andanzas en el frente ruso, en el pellejo del soldado Vassili Ivanovich Koslov, luchando a 30 km de Moscú, e infligiendo la primera gran derrota a Hitler en la Europa Oriental. Pero sólo es el comienzo, ya sabes. Volverás por Stalingrado como soldado ruso, pero antes pasarás Túnez, Egipto y Libia, como el sargento Davis, del Octavo Británico, al mando de Montgomery. También como un capitán de tanque escocés y, finalmente, como el cano Bill Taylor, del Segundo de Rangers de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos. África, Francia, Rusia... El destino que te espera es de aúpa, pero más lo será cuando descubras que la guerra, ahora será pavorosamente real.

LA GUERRA, A TU AIRE

Si mirás las imágenes que ilustran estas páginas te habrás fijado ya en algo que salta a la vista. «Call of Duty 2» será muy, pero que muy superior gráficamente a su antecesor. Cierto que la expansión del original ya mejoraba este apartado pero... ¿te has fijado bien en las pantallas? ¡Madre de Dios! ¡Si es que parecen de verdad...! Escenarios, soldados, armas, tanques, efectos especiales... Todo, absolutamente todo en «Call of Duty 2» será apabullante en cuanto a sus gráficos, gracias a una nueva tecnología diseñada por los chicos de Infinity Ward. Pero es que el realismo irá mucho, mucho más allá de esto.

La guerra es dura. Muy dura. Y hay que tomar decisiones de las que puede depender el fracaso o la victoria. En «Call of Duty 2» sentirás de pleno esta sensación de responsabilidad, porque el juego NO será lineal. Algo que se achacó en su momento a «Medal of Honor» y



▲ PERO, ¡QUÉ TANQUES TAN BONITOS, POR DIOS! ¿Te gustan los juegos llenos de detalles para quedarte mirando extasiado? Pues agárrate a la calidad gráfica de «Call of Duty 2» porque va a ser algo... ¡espectacular!



▲ TRAS EL DÍA D... Después del desembarco de Normandía se vivieron algunas de las batallas más terribles de la guerra... ¡y todas estarán aquí!



▲ ¿VACÍO? ¡NO TE FIES! Si eres fan de la serie ya sabrás que en «Call of Duty» no hay que fiarse de las apariencias. Los enemigos serán astutos...



▲ TAN REAL... ¡QUE DUELE! Explosiones, humo, cascotes que te caen en la cabeza... «Call of Duty 2» será todo realismo. Los disparos casi te dolerán de verdad.

luego a «Call of Duty», dará un giro radical en su segunda parte. Gracias al nuevo sistema de IA y de diseño de misiones, para superar cada una de ellas tendrás que escoger el camino que quieres seguir y la estrategia para vencer al enemigo.

Podrás planificar maniobras envolventes, atacar por flancos, de manera directa, pedir el apoyo de la artillería... vamos, que la guerra será más abierta y real que nunca. Pero, ¡ojo!, que el enemigo también se volverá más inteligente que nunca y planteará situaciones similares a las que tú puedas imaginar y, por supuesto, también te sorprenderá con sus estrategias.

UNA HISTORIA ABIERTA

Luego, llegamos al punto de la campaña. El guión, si prefieres llamarlo así, ya que habrá puntos donde las fronteras se vuelvan poco claras en «Call of Duty 2» y el realismo se hace dueño y señor de la situación.

Infinity Ward ha creado para «Call of Duty 2» lo que llaman un sistema de "viñetas", de historias que se abren o cierran según tus decisiones. No sólo podrás jugar cada misión escogiendo el camino a seguir y los pasos a dar, sino que en la piel de cada uno de los cuatro personajes podrás escoger las batallas que luchar en el orden que decidas. Puedes aca- ▶▶



El nuevo diseño de la Inteligencia Artificial conseguirá que las acciones del enemigo sean imprevisibles

¡NADIE SABE MÁS DE GUERRA!





¿QUÉ SE NECESITA PARA CONSEGUIR REALISMO? Básicamente, que alguien que sepa de primera mano lo que es una guerra te deje las cosas bien claras. Es algo que ya se ha convertido en costumbre entre los grupos que han diseñado juegos de guerra y «Call of Duty 2» no es la excepción. Infinity Ward ha contactado con el capitán John Hillen (foto superior) y el coronel Hank Keirsey (debajo), que participaron en la primera guerra del Golfo –como se puede comprobar por la segunda imagen–, para que hasta el más pequeño detalle del juego sea real.



▲ **ATAQUES COMBINADOS EN ACCIÓN.** La IA de «Call of Duty 2» se pondrá en acción de manera realista combinando el potencial de la infantería y los tanques. Prepárate para vivir combates duros, de verdad.

KORPS VS. RATS

PARA OJOS EXPERTOS. Para la mayoría de los que disfrutamos de los juegos de guerra suelen existir multitud de detalles que nos pasan desapercibidos, como el detalle y extrema fidelidad que suelen darse en armas, uniformes o escenarios, pero que empapan la acción de forma global, metiéndonos en algo que sentimos "auténtico". Sin embargo, «Call of Duty 2» presentará una calidad gráfica tal que hasta para los ojos más inexpertos esos detalles tendrán un relevancia total.



▶ **TANQUES Y... TANQUES.** Los vehículos serán uno de los ejemplos más claros. ¡Hasta costará distinguirlos de una foto real...!



▲ **EL ENEMIGO NO SE ESTÁ QUIETO.** Las fuerzas de Rommel contarán con un tremendo arsenal dispuesto para frenar el avance de las Ratas del Desierto. Ándate con ojo si no quieres convertirte en pulpa de soldado.

▶▶ bar cada una de las cuatro "minicampañas" de forma independiente o bien seguir la cronología real de la guerra e ir de 1941 a 1945, alternando personajes y luchando en las batallas, tal y como se sucedieron en el tiempo.

La calidad gráfica será tan elevada y todo parecerá tan real que pensarás que estás de verdad en plena guerra

A VUELTAS CON LA IA

Pero volvamos al realismo marcado por la IA. Varios detalles harán que «Call of Duty 2» no sea un juego más de guerra. ¿Por qué? Muchos factores entrarán en juego. La ambientación, por ejemplo, más allá de escenarios y modelos, también vendrá marcada por la IA. Es lo que Infinity Ward ha llamado "diálogos de combate". Los soldados estarán continuamente haciendo comentarios basados en cada situación en particular, no serán líneas de diálogo aleatorias ni siguiendo una pauta marcada, sino dependiendo de la reacción del instante. En total, en Infinity Ward aseguran que cada soldado tendrá entre 500 y 750 líneas de diálogo distintas, para ser aplicadas según se desarrolle la acción en cada momento y según el enemigo esté actuando también en función a las reacciones de tus decisiones... Real, casi, como la guerra misma. Y, encima, con voces diferentes para cada soldado y hasta entonaciones variables, según el dramatismo del momento.

Por otro lado, las decisiones que tomes podrán afectar al entorno, por ejemplo, si lanzas una granada de humo. Quizá el



▲ ¡COMO SI ESTUVIERAS ALLÍ! Las Ratas del Desierto se lanzan al ataque en las aldeas del oeste de Túnez. Todo será tan real –escenarios, soldados, sombras, humo...– que te parecerá estar de verdad en medio de la batalla.



▲ SI EL HUMO NO TE DEJA VER... ¡AL ENEMIGO TAMPOCO! Tendrás que utilizar el escenario en tu beneficio, incluso creando distracciones.



▲ ¿Y EL SOLDADO RYAN, SARGENTO? Los escuadrones del ejército americano no faltarán tampoco en esta segunda entrega de «Call of Duty».



▲ ¡CADA VEZ SON MÁS LISTOS! ¡Cuidado, que el enemigo sabe lo que se hace! En «Call of Duty 2» los soldados "aprenderán" a combatir y pondrán en marcha estrategias en lugar de limitarse a disparar a todo lo que se mueva.



▲ MÁS ALLÁ DE LAS PIRÁMIDES. Egipto será uno de los primeros frentes del Norte de África que tendrás que visitar en tu lucha con los nazis.

enemigo se oculte tras ella, como tú, para cambiar una estrategia que tenía en marcha y te sorprenda si tú no lo has hecho antes. O la climatología, que podrá afectar a las decisiones de la IA si, por ejemplo, hay mucha lluvia o nieve... Vamos, que no puedes imaginar la barbaridad que está diseñando Infinity Ward. ¡Y aún no han querido desvelar todos los detalles de «Call of Duty 2»!

LA GUERRA ES BONITA

Ahora, coge todo esto –que sólo es lo más básico de «Call of Duty 2»– y añádele esa calidad gráfica tremenda que puedes comprobar con las pantallas que hay en estas páginas y súmale otro apartado que cada día es más importante –y más en un juego de acción como éste–: un sonido de infarto.

Y es que el audio es otro punto donde se está poniendo un especial interés. Voces, efectos, armas, motores y un cambiuo dinámico de todo ello según las condiciones de la batalla. Todo sonará distinto en medio de una tormenta de nieve que en pleno desierto. Es un cierto elemento caótico que se ha pensado para potenciar el realismo y hacer de «Call of Duty 2» el juego de guerra más impresionante que hayas visto en tu PC. ¿Qué, te apetece alistarte? ■ F.D.L.



LAS BATALLAS MÁS DESCONOCIDAS

UNA GUERRA MÁS MUNDIAL QUE NUNCA. Un apartado muy interesante del juego hace referencia a la situación geográfica de muchas misiones. Casi todos hemos oído hablar del Día D, las Ardenas, Stalingrado... pero de África, sólo de refilón, y por aquello de Rommel. Pero en «Call of Duty 2» podrás vivir esas batallas "desconocidas" en toda su intensidad: Túnez, Egipto, Libia y más.



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firefly/Take Two**
- Distribuidor: **Take Two**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Primavera 2005**
- ***www.fireflyworlds.com***

LAS CLAVES

- Tendrá un espectacular entorno gráfico en 3D, con la posibilidad de ver incluso el interior de los edificios.
- Ofrecerá dos modos de juego: el económico y el militar.
- El sistema de producción será muy complejo.
- La vista aérea facilitará la construcción de los castillos.
- Contemplará opciones de gestión muy realistas, como la aparición de plagas o los ataques de animales salvajes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Gestión y estrategia. Promete ser muy realista y divertido. La Edad Media en tu casa.

Stronghold 2

¡Ah del castillo...!

Hínchate a comer jabalí y otros ricos manjares mientras tus campesinos se mantienen a base de manzanas y queso, que para eso eres rey. Pero si luego te roban la comida y tienes que ajusticiarlos para evitar rebeliones, no te quejes.

Lo de los castillos es algo que no tiene edad. A todo el mundo le fascinan esas enormes fortalezas de piedra. No es extraño, por tanto, que tras alguna muralla hayamos vivido desafíos inolvidables en nuestros PC como los que en su día nos propuso el primer juego de la saga.

«Stronghold» nos ponía en la piel de un señor feudal con la titánica tarea de administrar sus dominios y, en último extremo, de ampliarlos usando la fuerza bruta. Con un sistema de juego a medio camino entre «Caesar» y «Age of Empires», la fórmula fue un éxito.

Pronto llegará su segunda parte y uno podría pensar con lógica que para conseguir un éxito similar bastaría con repetir el concepto y adornarlo un poco. En Firefly, sin embargo, se lo han tomado muy en serio y están desarrollando un juego lleno de novedades que promete dejar el listón muy alto. Mucho más alto que la torre del homenaje.

> ***Gestionar un feudo medieval, aumentar tu influencia en el reino y librar asedios serán las claves de «Stronghold 2»***

VIDA COTIDIANA

La ambición de los desarrolladores de «Stronghold 2» es la de recrear al milímetro la vida cotidiana de un feudo en la Edad Media. Para ello han desarrollado un complejísimo sistema de recursos en el que tendrás que diseñar cadenas enteras de producción para conseguir tus objetivos. Es decir, que para hacer

¿A qué se parece?



The Settlers: *El linaje de los reyes*

■ Aquí también los habitantes se mueven a su antojo, eligen su trabajo y se marchan si quieren.

Castle Strike

■ Más cercano a la estrategia en tiempo real, también se centra en la construcción y el asedio.

▶ Conseguir una economía próspera, una población satisfecha y un ejército temible no serán tarea fácil.



▶ ¿Australia? Pues sí, podrás jugar en el quinto continente.



¿Sabías que...

...el primer «Stronghold» ha vendido hasta la fecha nada más y nada menos que un millon y medio de copias en todo el mundo?

▶ Tendrás que fabricarte tus armas para el ejército.





▶ El sistema de producción del juego será muy complejo, pero intuitivo y manejable.

edificios necesitarás madera y piedra (un clásico), pero por ejemplo para fabricar pan, tendrás que construir granjas de trigo, un molino y un horno. Todo ello con sus correspondientes viajes de los lugareños entre un sitio y el otro para transportar las materias primas y poder trabajar con ellas.

Además, tendrás que fabricar las armas y armaduras de tus soldados. Para una flecha, por ejemplo, necesitarás madera, un maestro flechero con su taller y una armería para almacenarlas.

Tendrás también que garantizar ciertos servicios mínimos a tus ciudadanos. Si no recoges la basura, por ejemplo, se acumulará en las calles y provocará enfermedades y plagas. Además, algunos de tus lugareños robarán, lo que te obligará a tener guardias que los detengan, tribunales que los juzguen y aparatos de castigo que los reinserten en la sociedad. Pero ahí no queda la cosa; tendrás que lidiar con ataques de animales salvajes, administración de la comida y la diversión, gestión del agua... En fin, que dirigir una aldea medieval es mucho más difícil de lo que parece, ya que deberás esforzarte por mantener un nivel de popularidad entre los aldeanos para que no abandonen tu feudo.

Toda esta parafernalia alcanzará su cénit gracias al apartado gráfico. Se está generando un entorno 3D en el que literal- ▶▶

LAS COSAS DE PALACIO...



HAZLO FUNCIONAR. Una de las claves de «Stronghold 2» será su complejo sistema de producción. Todos los edificios requerirán de materias para funcionar; de nada te servirá construir una iglesia si antes no has puesto en marcha una cadena de producción de ceras (con panal de abejas y cerería), por ejemplo. Cuanto más sofisticado sea el servicio o producto, más complicada resultará la cadena para disponer de él. Sin olvidar que las distancias "cuestan", ya que los lugareños deberán llevar las cosas de un sitio a otro (y quizá sean atacados por el camino...). ¿Te creías que manejar toda una ciudad en plena Edad Media iba a ser fácil? Pues ya ves...

LUCHA O ADMINISTRA



◀ EL MODO ECONÓMICO. Aquí sólo tendrás que preocuparte de que tu feudo sea un lugar atractivo para recibir a más habitantes cada vez, y desarrollar manufacturas que aseguren la supervivencia del pueblo y que además te proporcionen honor para anexionarte los pueblos vecinos sin disparar ni una sola flecha.

◀ EL MODO MILITAR. Será el más complicado porque incluirá el económico (salvo en sus opciones de batalla directa). Tendrás que desarrollar la economía, fabricar armas y armaduras y poner en pie un ejército con el que llevar a cabo el asedio de la fortaleza enemiga, o con el que defender la tuya.



▶ Los asaltos serán espectaculares, con todo tipo de vistas.



▶ En el almacen se acumularán las materias primas que vas produciendo.



▶ Los ataques de animales salvajes son un problema que tendrás que resolver.

¿Sabías que...
...se ha buscado el realismo más extremo y las ciudades podrán hasta sufrir plagas de ratas debido a la suciedad?

▶▶mente verás cómo la aldea cobra vida, con los lugareños realizando sus tareas en los distintos edificios, cuyo interior podrá verse perfectamente con sólo pulsar sobre uno de ellos.

EL HONOR Y LA GUERRA

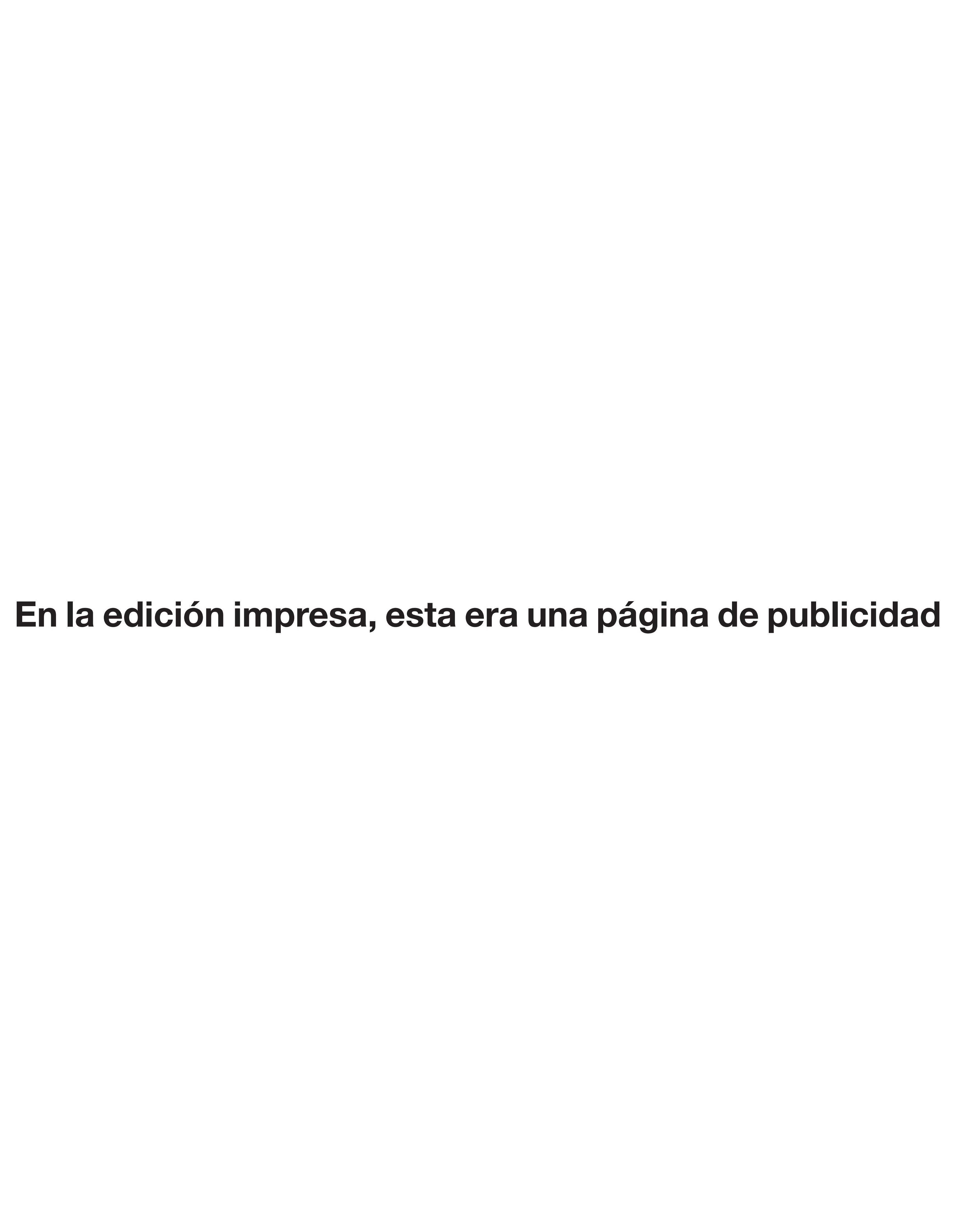
El objetivo final del juego consistirá en ser cada vez más grande y poderoso. La gloria de un señor feudal en «Stronghold 2» se manifiesta en la cantidad de dinero que recaude gracias a los impuestos y en su honor, que es uno de los conceptos más interesantes de «Stronghold 2». La forma de incrementarlo será variada (dar varios tipos de alimentos a los campesinos, ir a misa, celebrar torneos...) y resultará costoso, pero sus beneficios serán grandes, ya que te permitirá, por ejemplo, "reclamar" feudos vecinos sin señor o reclutar poderosas unidades militares.

«Stronghold 2» ofrecerá dos modos de juego principales: el económico y el militar; cada uno con sus respectivas campañas y modos escaramuza o batalla rápida. En el primero nunca llegarás a enfrentarte a nadie y tu principal preocupación consistirá en ser rico y honorable. En el segundo, el último escalón de todas tus peripecias será crear un ejército que te permita asediar y conquistar el castillo enemigo.

Porque buena parte del juego se basará en la construcción de una fortaleza inexpugnable con todo tipo de artilugios defensivos capaces de soportar y rechazar el ataque de un enemigo. Los ejércitos estarán compuestos de diversos tipos de unidades, que como ya hemos dicho deberás pertrechar en tu aldea. Por supuesto se incluirán máquinas de guerra, capaces de derribar las murallas. Así, los asaltos serán auténticos ejercicios tácticos en los que deberás buscar el punto más debil del castillo rival y lanzar hacia allí tu ejército.

Todos estos elementos tan variados (la guerra, la economía, la gestión de asentamientos, la ostentación de la nobleza para ganar honor) prometen ofrecernos un juego sobre la Edad Media complejo y sofisticado. Por fortuna no tardaremos mucho en disfrutar de él. ■ **L.E.C.**

El apartado gráfico será soberbio, con animaciones de la vida de los lugareños y vistas del interior de los edificios


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **ArenaNet/NCsoft**
- Distribuidor: **Friendware**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **28 abril 2005**
- ***www.guildwars.com***

LAS CLAVES

- Estupendos gráficos 3D con personajes y escenarios cuidados al detalle.
- Diversión a lo grande en equipo; pero también podrás jugar solo contratando mercenarios.
- Posibilidad de comenzar a jugar con un personaje de nivel 1 o con un PvP de nivel 20.
- Ranking de puntos obtenidos por cada clan en la web oficial del juego.
- Tendrá 6 profesiones principales bien diferenciadas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Emocionante y divertido con los combates más intensos del rol online actual.

Guild Wars

Descarga de adrenalina

La guerra entre clanes ha estallado. De nada te servirá ser el más fuerte si no combinas bien las habilidades de tu personaje y tu grupo no elabora una buena estrategia de combate. ¿Eres el mejor? ¡Demuéstralo!

ArenaNet pretende dejarnos a todos boquiabiertos al lanzar este título que se aparta de los grandes tópicos que rodean a los clásicos MMORPG (ya sabes, juegos de rol en mundos persistentes online). En «Guild Wars» no habrá grandes parches, ni cuotas mensuales, ni diferentes servidores... Y tampoco se tratará de evolucionar un personaje acumulando experiencia y niveles. De hecho, sólo habrá 20 niveles, ya que el objetivo de «Guild Wars», –según uno de los fundadores de ArenaNet, Jeff Strain– es que te diviertas con otros jugadores, independientemente de las horas que le dediques al juego. Otra de las grandes novedades que quiere aportar está separación del modo de juego de rol cooperativo del de combate entre jugadores humanos (PvP), para que nadie se sienta superado en los primeros momentos de juego y todo el mundo pueda ir a su ritmo.

Novedosa combinación de rol y acción que pondrá a prueba tu capacidad para desarrollar tácticas solo o en grupo

ROLEAR SIN PREÁMBULOS

Como jugador de rol, tras crear tu personaje y elegir su profesión entre una de las seis disponibles, comenzarás a jugar con un personaje de nivel básico, en una ciudad asediada por enemigos. Ahí recibirás tus primeras misiones, que te iran dando acceso a jugosas recompensas y te permitirán elegir una profesión

¿A qué se parece?



Diablo II

La dinámica de juego es similar en ambos, aunque «Guild Wars» será más competitivo.

World of Warcraft

Menos orientado a la acción. Además «Guild Wars» prima la pericia sobre la experiencia.

Combina lo mejor del rol online con el furor de la acción en tercera persona.

No hay una profesión mejor que otra. Todas son importantes para el grupo.

¿Sabías que...

...ArenaNet está fundada por antiguos trabajadores de Blizzard, creadores de juegos de la talla de «Warcraft», «StarCraft» y «Diablo»?

Se podrá comenzar con un personaje nivel 20.



Será en el combate entre grupos con humanos donde de verdad demostrarás tu habilidad.

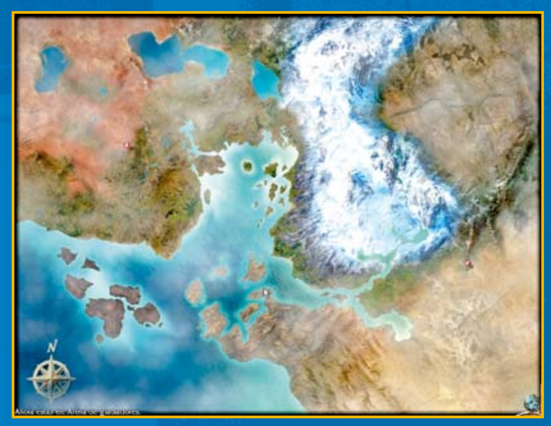
secundaria. Al mismo tiempo, aprenderás y podrás mejorar tus habilidades, que es una de lasclaves del juego. Hay 75 por profesión, pero para cada misión sólo podrás utilizar ocho de ellas, y en la elección residirá buena parte de tu éxito o fracaso. Así, el componente estratégico del juego, como puedes ver, será ciertamente alto.

También podrás realizar misiones que siguen el hilo de una historia muy elaborada. Para acceder a ellas, simplemente tendrás que hablar con los diferentes personajes dentro del juego, en áreas individuales para tu grupo. De modo que, ¡por fin podrás olvidarte de jugadores ambiciosos que te roben los objetos valiosos o ataquen antes para llevarse los puntos de experiencia! Pero, además, si lo que quieres es jugar a tu aire, también podrás enfrentarte completamente solo a estas misiones, reclutando mercenarios que te acompañen y formen un grupo enteramente a tus órdenes.

LUCHA ENTRE JUGADORES

Si optas por el juego PvP (jugador contra jugador) que en definitiva es el que le da nombre al juego, comenzarás ya con un personaje nivel 20, –el máximo que se puede alcanzar en «Guild Wars»– del que sólo podrás hacer uso en este modo de juego. La creación del personaje en PVP, será mucho más com- ▶▶

MUCHO MÁS QUE UN MAPA



COMO EN TODOS LOS JUEGOS DE ROL ONLINE, el mapa resulta una herramienta indispensable. Sin embargo, aquí, sus utilidades van mucho más lejos, ya que se convertirá en nuestro medio de transporte. Cuando lleguemos a una ciudad ésta se quedará marcada en el mapa. Una vez activada podremos viajar a ella siempre que queramos. Bastará con pincharla en el mapa y seleccionar la opción "viajar" para trasladarnos allí de inmediato. Además también quedarán marcados nuestros pasos por el mundo, así que en todo momento sabremos con precisión cuál es el camino por el que hemos venido. ¡Ya le gustaría haber tenido a Pulgarcito un mapa así!

TRES TIPOS DE ZONAS PVP



LAS ARENAS: Al entrar en estas zonas, si hay contrincantes, se nos asignará un grupo de gente aleatoria para lanzarnos a la lucha.
LAS TUMBAS DE LOS REYES: Aquí será posible jugar con un equipo que tú formes y ganar fama de forma individual.
GUILD HALLS: La zona donde encontrarás las auténticas batallas entre clanes, que lucharán ferozmente por conseguir la gloria.



▶ Un signo de exclamación te indicará que el personaje tiene una misión disponible para ti.



▶ Prepara bien tu estrategia, elige equipo, habilidades, y lograrás la victoria.



▶ Explorando el escenario y matando monstruos conseguirás objetos que luego podrás vender.

▶▶ pleta, pues podrás seleccionar, además de su profesión primaria y secundaria, todo su equipamiento y sus habilidades. Aquellas, eso sí, que hayas desbloqueado previamente cumpliendo misiones con tu personaje de rol.

En el modo PvP, encontrarás opciones diferentes de juego: podrás entrar solo y que sea el propio servidor el que te asigne un grupo de combate, o entrar con un grupo de amigos con los que enfrentarte a otro grupo. Aunque por supuesto, lo más interesante será formar parte de un "Guild" y conseguir puntos de fama hasta convertirlo en el mejor del "mundo". Ahí es nada.

DIVERSIÓN GARANTIZADA ¡DESDE EL PRINCIPIO!

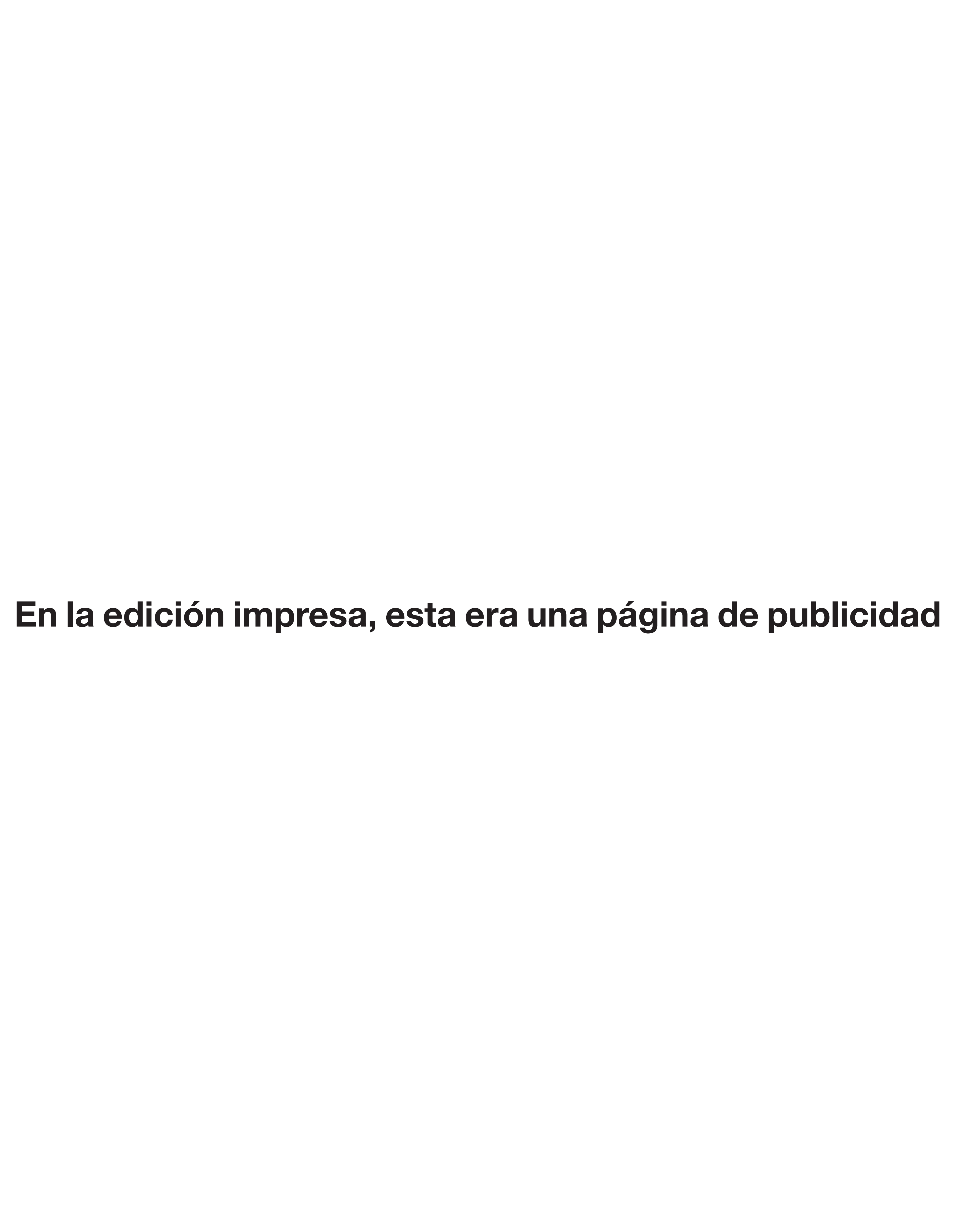
Agruparte, consultar el mapa, la brújula, iniciar un combate, viajar, comerciar, abrir conversación, conseguir misiones, hacer uso de tus habilidades... enseguida, y casi sin darte cuenta, te harás con todo, gracias a una interfaz muy intuitiva, a una dinámica de juego sencilla, y al fácil manejo de los personajes y las cámaras. O sea, ¡diversión a saco!, que además no estará reñida con poder disfrutar de unos gráficos 3D impresionantes. Si los personajes, –de estética "manga"–, están muy conseguidos, tanto en la animación como en el modelado, los escenarios no se quedan atrás. Casi todos son exteriores y están cuidados al detalle: valles, praderas, ríos, reflejos, colores... en más de una ocasión te quedarás ensimismado contemplando el sensacional paisaje.

En definitiva, un juego que, como ves, aportará muchas novedades al género y a las que podrás acceder sin necesidad de pasar muchas horas jugando, totalmente traducido al castellano, con unos gráficos de lujo y sin cuotas mensuales. Puedes pellizcarte si quieres... porque ¡no estás soñando! ■ D.R.L.

La emoción del rol online desde el primer minuto, sin grandes tiempos de descarga, sin cuotas y además ¡en castellano!



¿Sabías que...
...mientras estás conectado el juego descarga contenidos nuevos en un segundo plano y se sigue actualizando?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Boiling Point: Road to Hell

¡Un mercenario al rescate!

¿Estás cansado de jugar siempre a lo mismo? ¿Crees que ya no hay juego capaz de sorprenderte? Mejor que midas tus palabras, muchacho, porque con este nuevo título vas a descubrir cómo se las gastan los mercenarios de verdad.

- Género: **Acción / Rol**
- Estudios/Compañía: **Deep Shadow/Atari**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano (textos), Inglés (voces)**
- Fecha prevista: **Mayo 2005**
- **www.atari.com/boilingpoint/**

LAS CLAVES

- El juego incluirá elementos de todo tipo de géneros, como la acción, el rol y la aventura.
- El escenario será enorme, ya que cuenta nada menos que con 625 kilómetros cuadrados de extensión.
- Para desplazarte podrás pilotar hasta 12 tipos de vehículos diferentes.
- En total habrá veinte armas diferentes.
- Para completar las cerca de 300 misiones, te harán falta más de 50 horas de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Diferente y prometedor. Original juego donde priman el realismo y la libertad de acción.

No será «Boiling Point» un juego de acción al uso, sino más bien una interesante mezcla de géneros como el rol, la acción y la aventura. La historia te meterá en la piel de Saul Mayer, un legionario que lleva diez años en la reserva militar y que vive apaciblemente en París. Pero la tranquilidad va a verse truncada cuando su hija, una periodista y no precisamente de temas del corazón, desaparece en Sudamérica en misteriosas circunstancias. Ya puedes imaginarte el resto. Saul no espera a que la justicia actúe y ni corto ni perezoso se presenta allí, únicamente armado con una pistola, un cuchillo, algo de dinero y, eso sí, un cabreo de narices. A partir de aquí, y como vulgarmente se dice, tendrás que buscarte la vida por tus propios medios en una ciudad que ocupa un área de 625 kilómetros cuadrados y donde seis facciones luchan entre sí por hacerse con su control.

¿Sabías que...

... al principio el juego se iba a llamar «Xenus» y su equipo de desarrollo estaba formado por sólo cuatro miembros?

LIBERTAD TOTAL

«Boling Point» destacará sobre todo por su libertad de acción. Olvida la idea de ir superando nivel tras nivel porque este juego no funcionará así. Desde el principio podrás explorar la ciudad a tu antojo, hablar con sus habitantes, sonsacarles información, ir a un bar a tomar unas copas e incluso hacer algunos trabajitos para las diferentes facciones. Tus elecciones tendrán un peso importante y si, por ejemplo, te decides a colaborar con el gobierno, algunas guerrillas no dudarán en dispararte en cuanto te vean merodeando por sus cam-



▶ Aunque pueda parecer un juego de acción puro y duro no lo es. También habrá mucho rol.



¿A qué se parece?

Deus Ex 2: Invisible War

■ Aunque la ambientación es diferente ambos juegos combinan acción y rol.

Thief 3: Deadly Shadows

■ Acción más calmada y con toques de rol, aunque con menos libertad.



▶ Los habitantes de la ciudad te darán información de primera.



▶ Los más de 600 km cuadrados que incluye el juego harán necesario utilizar todo tipo de vehículos.



▶ Podrás moverte con libertad por sus extensos mapas, llenos de detalles.

pamentos. Por suerte éstos se encontrarán alejados de la gran ciudad y al menos podrás visitar los edificios más importantes del pueblo en busca de pistas. Por si te decides a conocer todo el territorio a fondo también contarás con muchos medios de transporte, como un taxi, el propio coche de tu hija e incluso helicópteros y barcas. Como ves, de lo más completito.

ENROLLARSE CON EL ROL

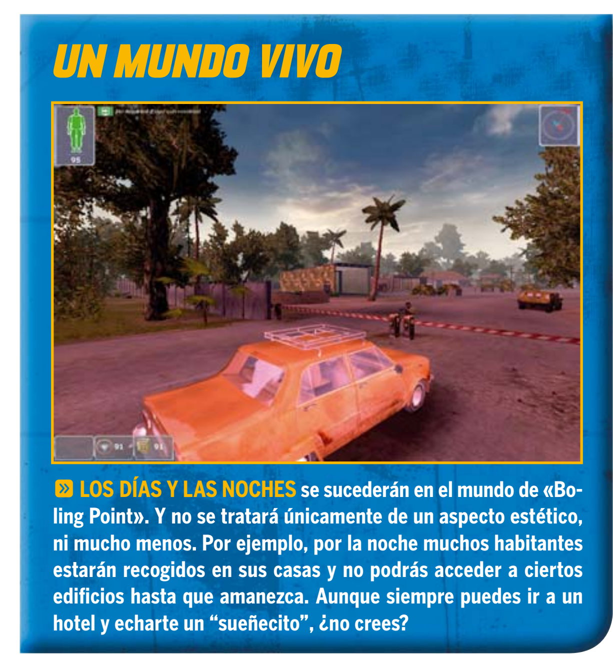
Pero aquí no acabarán las sorpresas. Al más puro estilo de los juegos de rol, Saúl contará con una hoja de personaje con atributos y habilidades que tendrá que desarrollar a lo largo de la aventura, y que le permitirán superar muchos obstáculos de otro modo infranqueables.

No pretende ser tan riguroso como un juego de rol, ya que no habrá puntos de experiencia tal y como se entienden habitualmente, pero por ejemplo sí que podrás perder algo de "maña" en determinadas habilidades si no las practicas. La salud también será un aspecto vital en el juego. Saúl contará con seis puntos de impacto diferentes y, como es lógico, si tienes el brazo derecho herido probablemente no aciertes a un elefante aunque lo tengas a cinco metros de distancia. Todo este realismo contará con el inestimable apoyo de un apartado técnico muy resultón, donde primarán los escenarios selváticos de enorme profundidad y llenos de detalles.

Está claro que, visto lo visto, este «Boiling Point» tiene una pinta estupenda. Si en la versión final se optimiza el sistema de carga y se mejoran algunos gráficos interiores podríamos estar ante uno de los juegos más refrescantes de 2005 por su mezcla de géneros y su enorme libertad de acción. No lo pierdas de vista. ■ **J.M.H.**

Viaja a Sudamérica y encuentra a tu hija desaparecida en un pueblo donde las mafias y guerrillas lo controlan todo

UN MUNDO VIVO



LOS DÍAS Y LAS NOCHES se sucederán en el mundo de «Boling Point». Y no se tratará únicamente de un aspecto estético, ni mucho menos. Por ejemplo, por la noche muchos habitantes estarán recogidos en sus casas y no podrás acceder a ciertos edificios hasta que amanezca. Aunque siempre puedes ir a un hotel y echarte un "sueñecito", ¿no crees?

SÓLO EN Micromanía

ENTRA EN EL FANTÁSTICO UNIVERSO DE HYBORIA

DE ROBERT E. HOWARD A... ¡TI! Hyboria, el mundo donde Conan habita, el universo creado por Robert E. Howard hace más setenta años, ha ido creciendo durante todo este tiempo, historia a historia, libro a libro, cómic a cómic. Pero ahora, en «Age of Conan», cobrará vida de forma tan real que incluso tú, a través de tu personaje, podrás dejar tu huella en Hyboria y formar parte de la leyenda y los mitos del mundo de Conan, si eres capaz de conseguir el poder suficiente. Un reto que ahora no sólo está al alcance de los héroes.



▲ **UN MUNDO VIVO.** El universo de juego estará dividido en tres grandes regiones: Aquilonia, Stygia y Cimmeria. Se dividen en 30 zonas que irás descubriendo poco a poco.



▲ **UN MUNDO CAMBIANTE.** Los 20 primeros niveles de tu personaje se centrarán en tu aventura personal. Después viajarás por toda Hyboria siendo capaz de cambiar su historia.



▲ **EL MUNDO DE CONAN.** Aunque no podrás encarnar a Conan, si tu influencia en Hyboria es elevada podrás reclamar su apoyo y ayuda y, con el tiempo, hacerte amigo suyo.

¡Bienvenido a un mundo bárbaro!

AGE OF CONAN Hyborian Adventures

Conan el bárbaro. Conan el cimmeriano. Conan el guerrero y el rey... Si eres un fan del personaje creado por Robert E. Howard no te lo vamos a descubrir ahora. Pero sí te invitamos a que por fin hagas tu sueño realidad y entres en el mundo que tanto ansiabas conocer... en persona. ¡Bienvenido a Hyboria!

Han pasado más de setenta años –que se dice pronto– desde que Conan nació a un mundo de brutalidad sin parangón, Hyboria, donde sólo el más fuerte y el más inteligente podía sobrevivir y conquistar una posición de poder –tema, el de la inteligencia que, por decirlo de algún modo, parece que se "pasó por alto" en las películas de Schwarzenegger.

Con toda seguridad Robert E. Howard jamás imaginó que Conan podría algún día convertirse en un juego de ordenador, en preparación para 2006. Un juego online donde la acción y el rol se darán la mano para recrear un universo fantástico de tal fuerza y realismo que casi te parecerá mentira que tú mismo seas capaz de modificarlo a base de extender tu influencia y poder, hasta codearte con el mismísimo rey de Aquilonia. Pero... ¿por qué ahora?

La acción y el rol online forman la base de una aventura en la que uno de los mayores mitos del cómic cobra vida

¡CONAN VUELVE!

Conan es un personaje conocido en el mundo del cómic y seguido por una legión de fans de las aventuras del cimmeriano, en todo el mundo. Pero, repetimos la pregunta, ¿por qué ahora un juego de Conan? Bueno, te vamos a poner en antecedentes. Debes saber que 2006 va a ser el año de Conan. Hay una nueva película en camino –que probablemente haga olvidar las anteriores y las dotes de "interpretación" del actual gobernador de California–, se van a reeditar algunas de las colecciones clásicas del cómic y habrá otros nuevos, MacFarlane Toys está preparando una colección de figuras impresionante basadas en la película y... claro, estará «Age of Conan. Hyborian Adventures». Y ahora te vamos a presentar en absoluta primicia las características más importantes del nuevo juego online de Funcom. Prepárate, que empieza la aventura.

BIENVENIDO A HYBORIA

Acción y rol en un universo de juego online. Eso, para empezar. ¿Cómo se pueden integrar en condiciones estos géneros, con una historia consistente? Funcom nos ha contado como planean hacerlo.

El mundo del cómic de Robert E. Howard ha sufrido numerosos cambios durante los últimos 70 años. «Age of Conan» será mucho más que un juego basado en el personaje. De hecho, NO podrás ser Conan. ►►

- Género: **Acción/Rol online**
- Estudios/Compañía: **Funcom**
- Distribuidor: **Sin confirmar**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **2006**
- ***www.ageofconan.com***

LAS CLAVES

- Combinará acción y rol online.
- La historia se desarrollará en tres regiones, Aquilonia, Stygia y Cimmeria, divididas en 30 zonas.
- Tendrá tres tipos de combate diferentes: cuerpo a cuerpo, en grupo y asedios.
- No podrás asumir el papel de Conan, pero el personaje sí aparecerá en el juego y podrá ayudarte.
- El guión del juego se verá influido por tus acciones y tu poder.
- Casi todo el diseño se basa en el libro «La Hora del Dragón», de Robert E. Howard.

PRIMERA IMPRESIÓN

Espectacular y diferente. Un diseño original para un juego online que pretende romper moldes.



▲ **HYBRIA TE ESPERA.** El mundo donde habita Conan, hoy rey de Aquilonia, te abre sus puertas para convertirte en uno de sus guerreros legendarios.



▲ **AVENTURA Y MUCHA ACCIÓN.** Prepárate para encontrarte con criaturas fabulosas, soldados, guerreros y muchos de los grandes enemigos de Conan.



▲ **ACCIÓN INDIVIDUAL Y COLECTIVA.** La estructura del guión y el diseño de la acción te obligará a que en algunos momentos potencies el combate individual y en otros la lucha formando parte de un grupo.

▲ **¡AL ASEDIO!** Uno de los modos de combate más espectaculares de «Age of Conan» te permitirá atacar ciudades y fortalezas, mediante un asedio previo. ¿Serás capaz de organizar a tu grupo de forma eficaz?

EL NACIMIENTO DE UN HÉROE

AQUILLONIAN ARMS AND ARMOUR HELMETS MID-LEV

AQUILLONIA

AGE OF CONAN

» SER UNA LEYENDA EN HYBORIA SERÁ POSIBLE. Más allá de la evolución típica de tu personaje, con ciertas similitudes con otros juegos online, algo realmente diferente en «Age of Conan» será que según juegues y construyas tu personaje la historia del juego podrá tenerte en cuenta como alguien trascendental en Hyboria o simplemente como un personaje más.

» CODÉATE CON EL PROPIO CONAN. A medida que aumentes de nivel y crees un personaje con poder real en el universo de juego, podrás incluso influir en la historia y, si lo haces bien, hasta conseguir el favor del propio Conan e incluso convertirte en su amigo. Pero esto no será tarea fácil. Los desafíos que encontrarás serán numerosos y te las verás con algunos mitos reales del cómic.

►► Tu papel en el juego será el de un personaje que tú crearás y definirás de forma constante, a medida que evoluciones y aumentes de nivel –como en los juegos de rol online más conocidos–, cambiando y mejorando sus atributos y habilidades, poco a poco. Y todo esto se hará mediante la acción. Con el combate. Pero no como estás acostumbrado en el género.

3 PAÍSES Y 30 ZONAS

El mundo de Hyboria, en el que entrarás estará formado por tres grandes regiones. Aquilonia es donde actualmente habita Conan como rey. Tarantia, su capital, será un punto en el que, antes o después, todos los aventureros de Hyboria confluirán. Allí, si has conseguido poder e influencia, puede que incluso seas recibido por el rey en persona.

Stygia, el país desértico al sur de Aquilonia, donde el mal habita, será la segunda región que podrás explorar. Y, finalmente, estará Cimmeria, patria de Conan y país de los descendientes de la Atlántida.

Estas tres regiones se dividen en treinta zonas, cada una con su ambientación, habitantes y desafíos, que podrás recorrer como quieras y cuándo te apetezca. Pero ten en cuenta que Hyboria será un mundo vivo. Tú mismo podrás formar parte de su leyenda, consiguiendo la suficiente influencia y poder. ¿Crees que serás capaz?

LA AVENTURA COMIENZA

Tu vida en Hyboria te parecerá tranquila... al principio. La aventura se dividirá en dos grandes etapas. La primera, hasta alcanzar el nivel 20 de experiencia. Durante los cinco primeros niveles serás un personaje sin clase. Sólo un guerrero. Después, podrás escoger entre cuatro: Mage, Priest, Rogue o Warrior. Durante este tiempo serás un aventurero, un luchador. A partir del nivel 20 te convertirás en un viajero que des-



▲ **POR SELVAS, MONTAÑAS Y DESIERTOS.** Cada una de las 30 zonas de Hyboria tiene su propia historia, personajes y ambientación. Podrás explorar altas montañas y desiertos inhóspitos hasta llegar a Tarantia, la capital de Aquilonia.



▲ **¡80 NIVELES PARA VIVIR HYBORIA!** La evolución de tu personaje en «Age of Conan» estructura también el diseño de la acción. Al llegar a ciertos niveles abrirás nuevas habilidades, profesiones y zonas de Hyboria.

¡NO TENGAS PIEDAD!

LAS 30 ZONAS DE HYBORIA encierran no pocas sorpresas. Su exploración te llevará a encontrarte con todo tipo de personajes, amigos y enemigos, en lo que casi se puede considerar una reedición de las aventuras del propio Conan. Incluso te podrás encontrar con criaturas que el actual rey de Aquilonia desterró a los abismos de Crom, pero que han encontrado la manera de regresar al mundo de Hyboria.

¡PREPÁRATE PARA EL COMBATE! Durante la primera parte de tu vida en Hyboria –los 20 primeros niveles de tu personaje– casi toda la acción se centrará en ti mismo. El combate cuerpo a cuerpo con todo tipo de enemigos marcará la pauta. Después, tendrás que aumentar tus habilidades y tu poder como guerrero para hacer frente a amenazas mayores que sólo podrás superar con la ayuda de otros jugadores, formando un grupo.

GUERREROS Y CRIATURA MÍTICAS se darán la mano para dificultar tu avance por Hyboria. El realismo conseguido por Funcom en el diseño de los personajes será tremendo, como puedes comprobar con algunos de los modelos que hay junto a estas líneas. ¡No tengas piedad de ninguno de ellos!

cubrirá la gran Hyboria, ampliando además tus opciones de personaje. Cada clase tendrá 3 ó 4 opciones más –hasta un total de 14– entre las que elegir. En el nivel 40 podrás añadir una de cuatro profesiones posibles. Y en el nivel 60 habrá una nueva escisión en las clases, pudiendo elegir entre dos especialidades más. Así, hasta llegar a nivel 80, el máximo, donde podrás, incluso, convertirte en un igual a alguno de tus dioses.

EL CAMINO DEL PODER

Conseguir llegar a lo más alto, incluso a un nivel parejo al del propio Conan, no será fácil. Para ello tendrás que librar duras batallas. Y aquí, entra en juego otra de las peculiaridades de «Age of Conan».

El combate en el mundo de Hyboria no estará diseñado como un juego de acción al uso, por muy online que sea. Existirán tres tipos de combate, que no sólo dependerán del enemigo al que te enfrentes, sino de cómo afrontes las estrategias junto a otros jugadores.

El primero será el cuerpo a cuerpo, potenciando el apartado individual –básico al comienzo del juego– y que se basa en lanzar tu arma contra el enemigo formando combinaciones de seis direcciones posibles. El segundo será el combate en grupo, con una salvedad. ▸▸

Tres grandes regiones divididas en 30 zonas formarán el universo de Hyboria, en el que ganar poder e influencia





▲ **¡SALVAJE!** En Funcom ya han avisado que «Age of Conan» el espíritu de Conan se reflejará en las salvajes luchas que tendrás que afrontar. Habrá acción cruenta, decapitaciones y otras lindezas no aptas para todos los públicos.

¡POR CROM!

UN UNIVERSO DE MITOS Y LEYENDAS NACE EN HYBORIA. El universo de juego de «Age of Conan» va mucho más allá de cualquiera de los cómics o libros protagonizados por el bárbaro creado por Robert E. Howard. Es la suma de los setenta años de iconografía que sobre el mundo de Conan se han desarrollado, tanto por su creador original como por el resto de autores que han trabajado sobre este mundo único. Pero los puntales de Hyboria estarán en el juego, perfectamente reconocibles. Como los dioses y sus templos. Y, como no, los dedicados a Crom serán los más espectaculares.



▲ **PERSONAJES CASI VIVOS.** En Hyboria te encontrarás con todo tipo de enemigos. Pero todos con algo en común: una IA sobresaliente. Cada tipo de personaje tendrá su pauta de comportamiento y reaccionará de forma realista.

MUCHO MÁS QUE ACCIÓN



LA ACCIÓN SE EXPANDE CON TRES SISTEMA DE COMBATE. Que Funcom quiere romper moldes es algo que está bastante claro tras conocer la base de «Age of Conan», pero es el sistema de combate donde el diseño del juego se puede llevar la palma... si funciona bien. Tres tipos de acción se combinarán en el juego: lucha cuerpo a cuerpo, en formación –con un líder de grupo dirigiendo a varios personajes, jugadores y NPC– y asedios, donde para aniquilar a grandes grupos habrá que atacar fortalezas y ciudadelas, con lo que ello conlleva del uso de máquinas de guerra. Sorprendente.

▶▶ Los grupos utilizarán formaciones, que pueden ser vitales para lograr la victoria. Estos grupos estarán formados por jugadores y NPCs. Y habrá un líder de grupo que asignará posiciones en la formación, pudiendo dar más o menos libertad de acción a cada miembro.

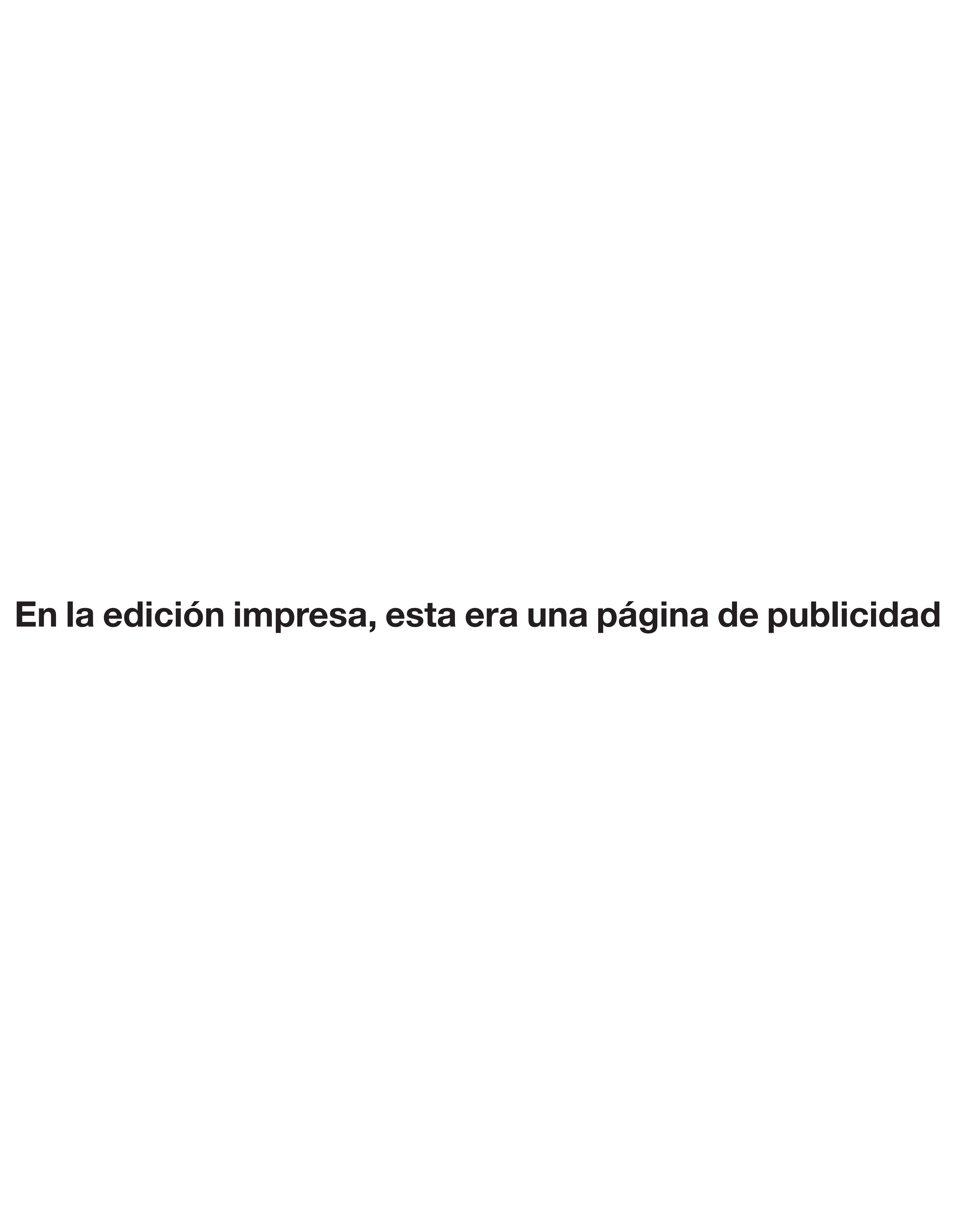
Por último, estará el asedio. Podrás hacer caer fortalezas o ciudades si diriges bien la batalla. Y, claro, los dos últimos modos de combate también incluirán el primero.

Los tres sistemas de combate diseñados potencian tanto el juego individual como en grupo, usando distintas estrategias

UN MUNDO BRUTAL

El mundo de Hyboria pretende ser brutal y real. Como en el cómic. Y la IA de los personajes no será la que habitualmente encuentres en un juego online. Los enemigos reaccionarán a tu forma de jugar... o a tu situación. Un lobo no atacará igual que un guerrero. Si vas solo, puede que una manada de lobos te ataque. Te rodee, te cierre las salidas, incluso que salte a tu montura y te haga caer. Pero, si vas en grupo, lo más probable es que huyan y no se la jueguen a lo loco.

Y, por otro lado, «Age of Conan» retratará fielmente el espíritu del cómic. Vamos, que no será "políticamente correcto". Habrá escenas muy cruentas, salvajes, con luchas encarnizadas y espadazos por doquier. Un juego no apto para espíritus sensibles. Pero, eso sí, un juego repleto de una fantasía descomunal, atractivo, fascinante y que te hará sentir como un verdadero mito. ■ F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

concurso

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

World of Warcraft

¡¡Warcraft se sale!!

¡¡Sorteamos!!

20 PACKS Compuestos por:

Camiseta

Hay dos tipos, La Horda y La Alianza

Tarjeta Prepago

60 días de juego sin necesidad de tarjeta de crédito (requiere el juego World of Warcraft).

Figura de WORLD OF WARCRAFT

Hay tres diferentes: Tauren Shaman, Jungle Trol Priest y Undead Warlock

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: WOWMM seguido de un espacio y tus datos personales

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 27 de Mayo 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.








Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.







La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

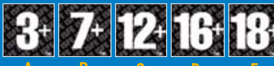


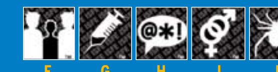
JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.







A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Estrategia para la historia

Empire Earth II

Claro, hombre, ¿cómo no te iba a pegar una paliza tu vecino si le estabas esperando con arcos y lanzas y él ha aparecido con tanques y aviones supersónicos? Míralo por el lado bueno, al menos has aprendido que la calidad vale mucho más que la cantidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Estudio/Compañía:** Mad Doc/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 29 de Abril **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.empireearth2.com* Bastante completa, con información sobre el juego y las unidades.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña, escaramuza, escenarios
- **Unidades:** Más de 500
- **Épocas:** 15
- **Recursos:** 6
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-10
- **Modos multijugador:** 9

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **DISCO DURO:** 1,5 GB
- **TARJETA 3D:** 64 MB
- **MÓDEM:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **DISCO DURO:** 1,5 GB
- **TARJETA 3D:** 256 MB
- **MÓDEM:** ADSL



▲ La variedad de unidades del juego es enorme, con más de 500 diferentes de tierra, mar y aire, entre todas las civilizaciones incluidas.



▲ Reclamar territorios puede levantar las suspicacias de nuestros vecinos, que quizá hagan una alianza ante nuestro afán expansionista.



▲ Esta civilización se ha dormido en los laureles y sus guerreros nada podrán hacer contra los supersoldados del futuro.



▲ Dirige a tu civilización hacia la supremacía total a través de doce mil años. Utiliza las mejores unidades bélicas de cada época y construye la base más inexpugnable. ¡El curso de la historia está en tus manos!



▲ El juego combina a la perfección una gran profundidad táctica con una velocidad trepidante, pocas veces vista en un juego de estrategia en tiempo real.

Después de meses siguiendo el desarrollo de «Empire Earth II» tenemos que reconocer que estábamos ansiosos por meterle mano a la versión final del juego. Y, la verdad, no sólo ha confirmado nuestras expectativas, sino que la excelente forma en que combina la velocidad de juego más desenfrenada con una enorme profundidad táctica nos ha devuelto la capacidad de sorprendernos en un género tan superpoblado como el de la estrategia en tiempo real. Ahí es nada.

Lidera los ejércitos de tu civilización y derrota a tus enemigos con las armas, la ciencia, la diplomacia y la economía

TERRITORIO VIRGEN

El esquema básico de juego de «Empire Earth II» es el habitual en el género: a lo largo de diversos mapas, deberás recoger recursos, producir tropas, investigar... y machacar a tus rivales. Parece fácil, ¿no? Pues no lo es, porque «Empire Earth II» abarca un periodo de más de 12.000 años de historia que en el juego se estructura en 15 épocas distintas, cada una con sus edificios y unidades (guerreros, caballeros, cazas... así hasta un total de más de 500 diferentes). La forma de ir avanzando a lo largo de las edades es investigar las tres tecnologías de cada uno de los tres ámbitos (el imperial, el militar y el económico), para lo que tendrás que construir universidades y alojar en ellas a ciudadanos. El premio ▶▶

La referencia

Rome Total War

▶ **Los dos nos ponen al mando de un imperio,** pero en «Empire Earth II» nos tenemos que ocupar de más aspectos de gestión e investigación que en la referencia, que es más puramente "militar".

▶ **«Empire Earth II» abarca un periodo histórico de 12.000 años,** mientras que «Rome Total War» se centra en la época del auge y la caída del Imperio Romano.





▲ Las estaciones, la meteorología y hasta el viento son factores que están presentes en el juego.



▲ En las distancias cortas, los combates son sencillamente espectaculares. Podemos apreciar incluso las animaciones de las unidades recargando o disparando sus armas, o hasta el vuelo de los proyectiles.



▲ Se pueden adoptar formaciones para los grupos de unidades: en cuña, en hilera o en bloque. Cada una de ellas, claro, tiene sus propias ventajas e inconvenientes.



▲ Los recursos van cambiando a medida que se suceden las diferentes épocas. El petróleo y el uranio, por ejemplo, sólo aparecen en el mapa en los últimos momentos de la partida.

MATRÍCULA DE HONOR





LAS CORONAS. El premio por ser el mejor de la clase, es decir, por ser el más avanzado en uno de los tres ámbitos de investigación (el militar, el económico o el imperial) es una corona. Cada una de las tres disponibles te da a elegir entre distintas ventajas, por ejemplo que tu infantería sea más dura o que tus trabajadores produzcan más madera, entre otras cosas.

DORMIRSE EN LOS LAURELES. Pero, ojo, porque estos bonus tienen una duración determinada, y cuando tu "reinado" concluye, la corona vuelve a quedar a merced del que se encuentre más avanzado tecnológicamente. Así que no olvides destinar buena parte de tus recursos a la investigación, ya que la ventaja estratégica de controlar estas coronas es enorme.

▶▶ de liderar la investigación no es sólo el evidente (tener mejores armas), sino que además te proporcionará un bonus temporal denominado "coronas". El jugador que posea estas coronas en cada momento ganará ventajas sobre sus enemigos, como mejoras a la producción, por ejemplo.

Por si esto fuera poco «Empire Earth II» ofrece un complicado sistema de territorios, algo que te obligará a hilar muy fino a la hora de relacionarte con tus vecinos y de asegurar tu supremacía. El asunto es que los mapas están divididos en zonas o regiones. Al comenzar a jugar tú controlas unas pocas zonas y tu oponente otras tantas, pero la mayoría no están controladas por nadie.

La gracia del asunto es que el primero que construye un centro urbano en uno de esos territorios lo reclama, lo que significa que nadie puede recolectar recursos ni construir edificios en él, excepto si se llega a un acuerdo diplomático. Y es que «Empire Earth II» tiene también un completo sistema de tratos que te permite negociar acuerdos con tus vecinos: alianzas militares, planes de ataque conjuntos, vasallaje, económicos, etc.

Por último, en el juego hay diversas civilizaciones históricas, cada una con sus propias unidades especiales y sus bonificaciones económicas o tecnológicas, que hacen que elegir el bando sea una cuestión estratégica de primera magnitud.

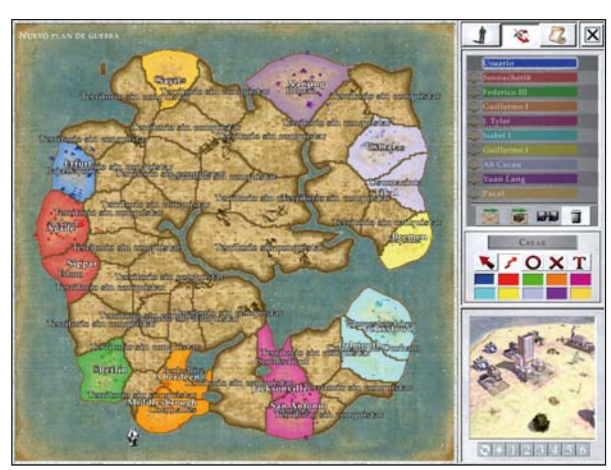




▲ Los héroes son unidades muy poderosas que resultan muy efectivas en el combate pero que, además, tienen diferentes habilidades especiales que las vuelven imprescindibles en las batallas a gran escala.



▲ Cada civilización de las quince incluidas tiene sus propias unidades específicas y una serie de bonus y maravillas que hacen que la elección del bando sea algo más que una simple cuestión estética.



▲ El mapa de territorios reclamados nos permite hacernos una idea del poderío territorial de cada uno de los rivales.

PARA EL PRIMERO QUE LLEGUE





TERRITORIOS VÍRGENES. Uno de los conceptos más interesantes del juego es la posibilidad de reclamar la posesión de los distintos territorios. Esto hace que sólo su propietario pueda construir edificios o explotar sus recursos. Muchas veces, sólo por reclamar un territorio uno de los rivales te declarará la guerra.

El juego tiene el equilibrio justo entre la complejidad estratégica y la velocidad más desenfrenada

A TODA MECHA

Pero no, no te asustes porque toda esa profundidad estratégica no le resta al juego ni un ápice de velocidad. Y es que «Empire Earth II» está lleno de herramientas orientadas a simplificar y automatizar las tareas de microgestión para que tu "máquina de guerra" funcione prácticamente sola y puedas concentrarte en lo más importante. Así, puedes decidir el número de trabajadores que quieres asignar a la recolección de cada recurso sin tener que buscarlos uno por uno, o sintonizar un sistema de minicámaras que te permite ver todo lo que pasa en varios sitios a la vez, o dar la orden a una unidad para que, controlada por la IA, "explore" el territorio, o decidir que los edificios ajusten su producción automáticamente según los recursos disponibles... y la lista sigue y sigue.

Estamos, en resumidas cuentas, ante uno de los grandes títulos de estrategia de la temporada. No inventa nada, es cierto, pero resulta tan extraordinariamente jugable y completo, que te enganchará desde el primer momento. ■L.E.C

Alternativas



• **Rise of Nations**
Aunque con un interfaz distinto, la aproximación a la estrategia de este juego resulta muy similar.
▶ Más inf. MM 102 ▶ Nota: 94

• **La Batalla por la Tierra Media**
Estrategia de la buena ambientada en El Señor de los Anillos.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

ESTRATEGIA A TODO RITMO. *Recoge recursos, construye edificios, produce tropas, investiga tecnologías y disfruta, en fin, de una combinación explosiva de complejidad y velocidad de juego. Símplemente imprescindible.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La jugabilidad es extraordinaria. Te quedarás pegado al asiento.
- Todas las herramientas para asistir al jugador en la microgestión.
- El sensacional acabado gráfico.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No es muy original que digamos.
- ¿Dónde están los españoles? Se echan de menos algunas civilizaciones.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DIVERSIÓN ASEGURADA.** *Las campañas y los escenarios incluidos aseguran la diversión. Rápido, complejo y sobre todo muy, muy adictivo.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **UN LUJO.** *La enorme cantidad de modos de juego, unido a las enormes posibilidades de configuración, hacen que las partidas online sean insuperables.*

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

La Guerra más allá de las Galaxias

Star Wars Republic Commando

Si crees que con un sable láser y unos cuantos empujones te vas a librar tú solito de un ejército de droides, lo llevas claro. Anda, pequeño "jedi", apártate de en medio y observa cómo trabaja un comando especial de clones veteranos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (texto), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** LucasArts
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95€
- **Web:** *www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/* Lenta de carga pero llena de contenido. En inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 3
- **Misiones:** 15 **Armas:** 11
- **Granadas:** 5 **Enemigos:** + de 12
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-16
- **Opciones de conexión:** Internet o red local.
- **Mapas multijugador:** 8

ANALIZADO EN

- **CPU:** PENTIUM 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ **No hay jedis ni luchas espaciales, pero la ambientación está tan conseguida que en ningún momento hay duda de que estamos en "Star Wars".**



▲ **Con un rápido vistazo al HUD podemos determinar la posición de nuestros compañeros, su estado de salud y muchos otros detalles.**



▲ **Un solo ruidito y se nos echa toda la tropa de androides encima. Mejor pasamos de puntillas y les dejamos que sigan durmiendo....**

▲ **Avanza con tus compañeros de batalla por escenarios plagados de enemigos y dispara a todo lo que se mueva hasta completar la misión. La verdad es que la vida del soldado clon no es especialmente complicada.**



▲ **Sólo puedes llevar tu pistola reglamentaria, un rifle que es blaster, francotirador y lanzagranadas a la vez, y un arma secundaria robada a los cadáveres.**

Seguramente, cuando oyes "Star Wars" lo primero que te viene a la mente es un tipo con túnica marrón blandiendo un sable de luz o naves estelares disparándose láseres verdes y rojos sin tregua. Pues olvida lo que sabes, porque aquí no hay espaditas que valgan. Esto es una guerra de verdad, en la que sólo los valientes pueden participar. ¿Te apuntas?

CLONES EN GUERRA

«Republic Commando» es un juego de acción en primera persona ambientado en el universo de La Guerra de las Galaxias cuya peculiaridad es que vamos acompañados en todo momento por tres soldados clon (sí, los de "El Ataque de los Clones") a los que además podemos dar algunas órdenes.

Ábrete paso a tiro limpio por las misiones más arriesgadas con tu equipo de veteranos

La historia nos sitúa más o menos a la altura del "Episodio II", la época en la que la República envía masivamente clones de Jango Fett a luchar contra los robots esos tirillas y los canijos que se rodean de un escudo de energía. En esa época, en algún rincón inhóspito de la Galaxia, está teniendo lugar una oscura alianza entre los Geonosianos (una especie de insectos gigantes) y los Trandosianos (lagartos humanoides) para esclavizar a los wookies. Debido a que la guerra apenas deja recursos para ocuparse de estos casos "menores", la República sólo puede enviar un comando de cuatro soldados clon, eso sí, los mejores de toda la galaxia. Y uno de ellos eres tú, 38, el jefe ▶▶



La referencia

Brothers in Arms

- **El planteamiento es igual en los dos:** Acción frenética en primera persona y un grupo de soldados a los que dar órdenes.
- **La ambientación histórica** de la Referencia, en la Segunda Guerra Mundial, tiene muy poco que ver con el universo Star Wars de «Republic Commando».
- **Los dos son muy realistas** pero «Republic Commando» es más espectacular.





▲ Puedes activar o desactivar el casco en la pantalla. Nosotros nos lo quitamos a veces porque da mucho calor.



▲ Las órdenes que puedes dar a tus soldados son algo limitadas y, eso sí, siempre dependen de los objetos que haya en el escenario. Si hay puertas, por ejemplo, les puedes decir que las echen abajo y si hay terminales, que recarguen su salud.



▲ Los efectos de los disparos en los enemigos, sobre todo en los robots, son espectaculares. Éste, como no tiene cabeza, ¡no sabe ni dónde debe apuntar!



▲ El rifle de francotirador no podía faltar en un juego de acción.

LO BUENO DE SER EL JEFE





¡ABRE ESA PUERTA! Cuando el puntero cambia de forma puedes ordenar a uno de tus aliados que interactúe con el objetivo, ya sea curando a otro compañero, a sí mismo, tomando posición de francotirador o de granadero, o haciendo algo relativo a lo que estés apuntando.

HAZLO TÚ MISMO. Si todos tus soldados están ocupados, o si prefieres que ellos hagan el trabajo sucio mientras tú colocas una carga explosiva, por ejemplo, siempre puedes hacerlo con tus propias manos. Sí, es cierto, mola más delegar, pero ya sabes lo que dicen: "Si quieres que algo esté bien hecho..."

►► del escuadrón Delta, acompañado por 07, 40 y 62.

Te aseguramos, eso sí, que esa compañía la agradeces, y mucho, durante las tres campañas del juego, ya que la cantidad de enemigos a los que te enfrentas es apabullante. Pero vas bien equipado, con más de 10 tipos de armas y 5 clases de granadas. Y por si disparar como un poseso te parece poco también tienes que detonar explosivos, poner trampas, cubrir la retaguardia... ¡Qué suerte contar con un comando en estos casos!

MOVIENDO LOS HILOS

El sistema de órdenes es, sin duda, su característica más destacable, aunque hay que decir también que en ciertos aspectos resulta algo limitado. Tan sólo hay cuatro órdenes básicas de posicionamiento (abandonar tareas, localizar y destruir, defender la zona y seguir al líder) y el resto de las órdenes son sensibles a la situación. Es decir, si vemos un dispensador de bacta (la salud de los soldados) podemos ordenar que se curen, o si es una torreta, que se suban a disparar. En definitiva, cuando llegas a una zona sabes lo que tienes que hacer porque los puntos donde deben situarse tus hombres aparecen resaltados, con lo





▲ Si nos encontramos con un desafío muy complicado podemos pedir al grupo que se centre en un objetivo concreto, dejando a un lado todo lo que esté haciendo. Sin duda, una de las órdenes más útiles de las que disponemos.



▲ Una de las cosas que se echa de menos es que en las tres campañas apenas hay algo parecido a un jefe final. Bueno sí, está esta araña mecánica con cara de pocos amigos, pero poco más.

Colocar trampas, hackear sistemas o convertir un droide en chatarra... Así se las gasta el Comando "Delta"

que las decisiones tácticas son sencillas. Eso sí, no queremos decir que su IA sea mala. Muy al contrario tus hombres disparan de miedo, utilizan ataques cuerpo a cuerpo, se ocultan de los disparos e incluso devuelven granadas enemigas.

EL FUTURO, HOY

Donde «Republic Commando» saca la artillería pesada es en su apartado técnico. Y es que aparte de que las texturas y la física son sencillamente soberbios, todo el juego está además repleto de detalles geniales. Por poner ejemplos: trandosianos que se quedan sin casco de un balazo, o que salen volando al dispararles en el "jet pac", o robots que se despiezan a medida que les impactan las balas... en fin, una gozada.

A todo esto le añadimos además una banda sonora de lujo y unos efectos de sonido que parecen sacados de las películas y nos queda un juego que, si te gusta la acción a raudales, no te puedes perder, y menos aún si eres un fan de la saga. Aunque quedas avisado... los jedis no están invitados. ■ D.M.S.



▲ Todo un detalle es que en las batallas multijugador puedes personalizar por completo tu personaje. Puedes incluso elegir ser trandosiano.

UN EQUIPO MUY CAPAZ



ENTRENADOS PARA MATAR. Siete, Fixer y Scorch tienen personalidades diferentes. No influye en la historia, pero durante las misiones harán comentarios que hacen que te creas más tu papel. Siete, por ejemplo, es el "duro" del grupo. Cuando un enemigo cae, Siete le remata con la frase "ahora está extramuerto".

Alternativas

• Doom 3
Si te gusta la acción pura y dura y sin complicaciones no te puedes perder este terrorífico juego.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

• Caballeros de la Antigua República II
Un fantástico juego de rol con la misma ambientación y jedis.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

***GALÁCTICO.** Ponte en la piel de un soldado clon y realiza, junto con los miembros de tu comando, las misiones más difíciles y arriesgadas. Si lo tuyo es la acción o eres fan de las películas no te lo puedes perder.*



LO QUE NOS GUSTA
- Acción desde la primera gota, sin esperar ni un segundo ya estás a tiros.
- Que se salga de los tópicos, ¡un juego de Star Wars sin jedis!
- Los gráficos, la música, los efectos...

LO QUE NO NOS GUSTA
- Las decisiones tácticas no son tan amplias como deberían.
- Sólo está traducido y no doblado.

MODO INDIVIDUAL
▶ ***ABRUMADOR.** Tres campañas de intensa acción, desde el primer hasta el último minuto. ¡No hay tregua! Lástima que se acabe rápido.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***NORMALITO.** No aporta nada a las campañas del individual. Tan sólo cuatro modos clásicos en los que no puedes llevar un escuadrón. Sólo tú y tu puntería.*

Escuela de héroes urbanos
S.W.A.T 4

La referencia

Rainbow Six 3

- **Ambos son juegos de acción táctica** en los que debes dirigir a un grupo de asalto, aunque la planificación de la misión es bastante más fácil en «SWAT 4».
- **El realismo de «SWAT 4» es menor,** pero a cambio es más fácil de controlar.
- **Los gráficos de «SWAT 4» son superiores** a los que pudimos disfrutar en la referencia.

Tenemos a tres locos atrincherados en una hamburguesería con siete rehenes, armas automáticas y cuarenta kilos de explosivo. Piden un helicóptero, 60.000 euros y una cita con Elsa Pataki. En fin... elegí un mal día para dejar de fumar.

En los últimos años la acción táctica se ha convertido en un género con identidad propia. Juegos tan populares como «Rainbow Six» o el propio «SWAT 3» han sabido trasladar al PC todo el encanto de planificar la acción con mimo y apretar el gatillo sólo cuando es necesario. Y, lo que es mejor, el género avanza de la mano de «SWAT 4», un estupendo título que destaca por su facilidad de manejo y diversión. Ahora bien, ¿está al nivel de los grandes?

TRABAJO EN EQUIPO

«SWAT 4» nos enfrenta a situaciones límite en las que hay gente armada con muy malas intenciones y rehenes de por medio. Como líder de la misión, y siempre desde una perspectiva en primera persona, debes actuar y coordinar las acciones de otros cuatro hombres divididos en grupos de dos.

Mediante un fantástico sistema de comandos en pantalla, en el que sólo hay que utilizar el ratón, puedes dar a tus hombres órdenes muy variadas: desde que cubran una zona hasta que abran una puerta con una carga explosiva o registren el interior

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción táctica
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi Universal Games
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.swat4.com*** Sencilla con poco contenido.

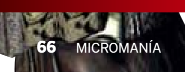
18+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Carrera y Misión Rápida
- **Misiones:** 14 **Armas:** 25
- **Editor:** Sí, de misiones
- **Multijugador:** Sí (4-16 jugad.)
- **Modos:** 4 (Cooperativo, Escoltar VIP, Despliegue Rápido y Sospechosos Atrincherados)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700 LE
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Dirige a un grupo de élite y resuelve una situación crítica con el menor número de bajas posibles. Anda con cuidado, porque cualquier ruido o paso en falso puede alertar a los enemigos y dar al traste con la misión.



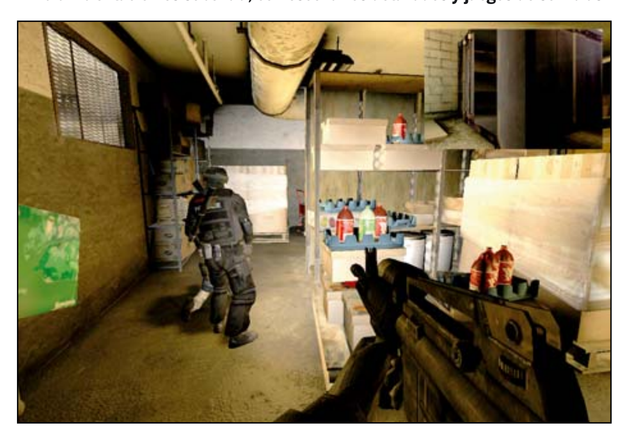
▲ No todo es eliminar al criminal de turno, también debes rescatar rehenes e incluso puede que tengas que dispararle una carga eléctrica para que se tranquilice.



▲ Puedes controlar a tus hombres de lejos gracias a una minicámara.



▲ La ambientación es soberbia, con escenarios detallados y juegos de sombras.



▲ El juego cuenta con el motor físico "Havok" ya visto en «Half-Life 2», aunque en «SWAT 4» ha quedado mucho más descafeinado.

de una habitación. También, si lo prefieres, puedes hacer uso de los típicos atajos del teclado.

Pero aquí no acaba la flexibilidad del interfaz, ya que ambos grupos pueden dispersarse por el escenario para acometer al mismo tiempo diferentes objetivos. Para coordinar la acción cuentas con una minicámara desde la cual puedes seguir con todo detalle los movimientos de tus hombres e incluso indicarles nuevas órdenes. , si aun así no te fías también puedes hacerlo tú mismo, que para algo eres el líder de la misión.

ESTADO DE ALERTA

Una llamada al 911 es el punto de partida de todas las misiones. En general, nos enfrentaremos a situaciones en las que tendremos que rescatar rehenes, restaurar el orden o eliminar a un determinado criminal, aunque cambiará el modo de resolver cada misión. No es lo mismo

Dirige a tus hombres en situaciones de infarto y evita que ningún inocente caiga herido a manos de un criminal

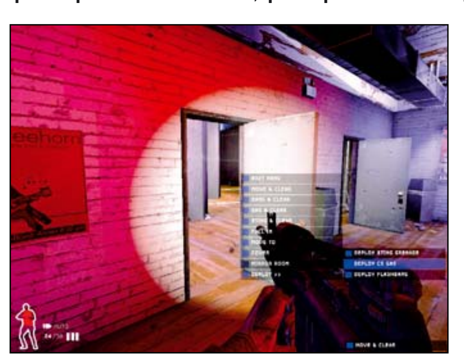
EL EDITOR: ACCIÓN SIN FIN



CAMBIA LAS REGLAS. Si ya te has pasado las misiones pero aún así quieres seguir demostrando tus dotes de liderazgo, no hay nada mejor que usar el editor que incluye el juego. En él puedes modificar tanto todas las variables de los escenarios originales, como el número de rehenes, enemigos, objetivos, etcétera. Así prepararás un desafío que esté a la altura de tu habilidad como SWAT virtual.



▲Nuestros hombres pueden acometer un montón de órdenes. Por ejemplo, si vemos una puerta podemos mandarles que comprueben si está abierta, que simplemente la abran, que la abran y que lancen una granada...



▲Para mandar a tus hombres basta con abrir un menú de comando en pantalla con el botón derecho del ratón.



▲Debes esposar tanto a los terroristas como a los propios rehenes... sólo por si las moscas.



▲Más te vale tener cuidado con a quién disparas, porque si por casualidad matas a un inocente ya puedes ir despidiéndote de la misión.

LA NUEVA DIMENSIÓN





COMO LA VIDA MISMA. El modo multijugador, además de ser muy divertido, potencia el realismo al máximo. Hay sólo cuatro modos de juego pero todos son geniales gracias al excelente diseño de los escenarios. Disputar una partida con otros quince jugadores humanos es una experiencia trepidante.

UNA COMUNIDAD CRECIENTE. Al estar basado en el motor gráfico de «Unreal», la comunidad de seguidores de la saga ya ha anunciado la intención de realizar todo tipo de modificaciones sobre la base de «SWAT 4». Es muy probable que en breve haya nuevos mapas multijugador, más modos de juego, armas, escenarios, etcétera. ¡Menudo filón de juego!

Hay armas, gadgets y tácticas para satisfacer al más exigente. Ser SWAT no es para nada un trabajo sencillo

▶▶un asalto en un pub donde unos chavales se han liado a tiros con la clientela, que rastrear una casa en la que un pervertido oculta a dos chicas desaparecidas.

En todo caso, tras haber leído el informe de los hechos se da paso a la elección de armamento para nuestros chicos. En total hay veinticinco "juguetes", desde los más destructivos, como el rifle de asalto GB36s, hasta los más inocentes, que sólo lanzan pintura. También hay sitio para artilugios muy sofisticados como, por ejemplo, una minicámara para observar tras las esquinas, que te puede ahorrar algún que otro disgusto.

La acción resulta así, como ya habrás deducido, muy pausada pero intensa. Hay que ir con cuidado sopesando todas las posibilidades y eligiendo bien los objetivos, pues una baja inocente dará por finalizada la misión.

Aquí entra en juego tu pericia, ya que un grito en el momento adecuado puede hacer que el enemigo se lo piense un poco mejor y suelte el arma. Si no es así hay que actuar con rapidez, o de lo contrario alguien puede acabar con seguridad en el depósito de cadáveres.

FELIZ REGRESO

Pero si «SWAT 4» ofrece una jugabilidad a prueba de bombas el aspecto técnico tampoco se queda atrás, gracias sobre todo al excelente diseño de todos los escenarios y a las voces de tus compañeros en perfecto castellano, que ayudan a potenciar aún más la ambientación.

Hay, desde luego, algunos puntos oscuros en el juego, como que no resulta muy original o que no tiene una historia que enlace las misiones, pero son en cualquier caso aspectos menores que no pueden ocultar que «SWAT 4» es un excelente juego de acción táctica. De los mejores del género. ■ **J.M.H.**

Alternativas

• Splinter Cell Chaos Theory
Si lo tuyo es el sigilo, pero con un solo personaje, este es el mejor juego de infiltración.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 95

• Republic Commando
Otro gran juego de acción táctica. Diriges a un comando de soldados clon en el universo Star Wars.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

MADERA DE LÍDER. *Dirige a tus hombres lo mejor que sepas, evitando bajas civiles y neutralizando a los malhechores que se interpongan en tu camino. Acción táctica de la buena. No deberías perdértelo.*



LO QUE NOS GUSTA
- El interfaz es estupendo. Coordinar a tus hombres resulta muy intuitivo.
- Las misiones son muy entretenidas, y el diseño de los niveles, excelente.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No es muy original y tiene pocas novedades respecto a «SWAT 3».
- No hay una historia como tal. Las misiones son independientes entre si.

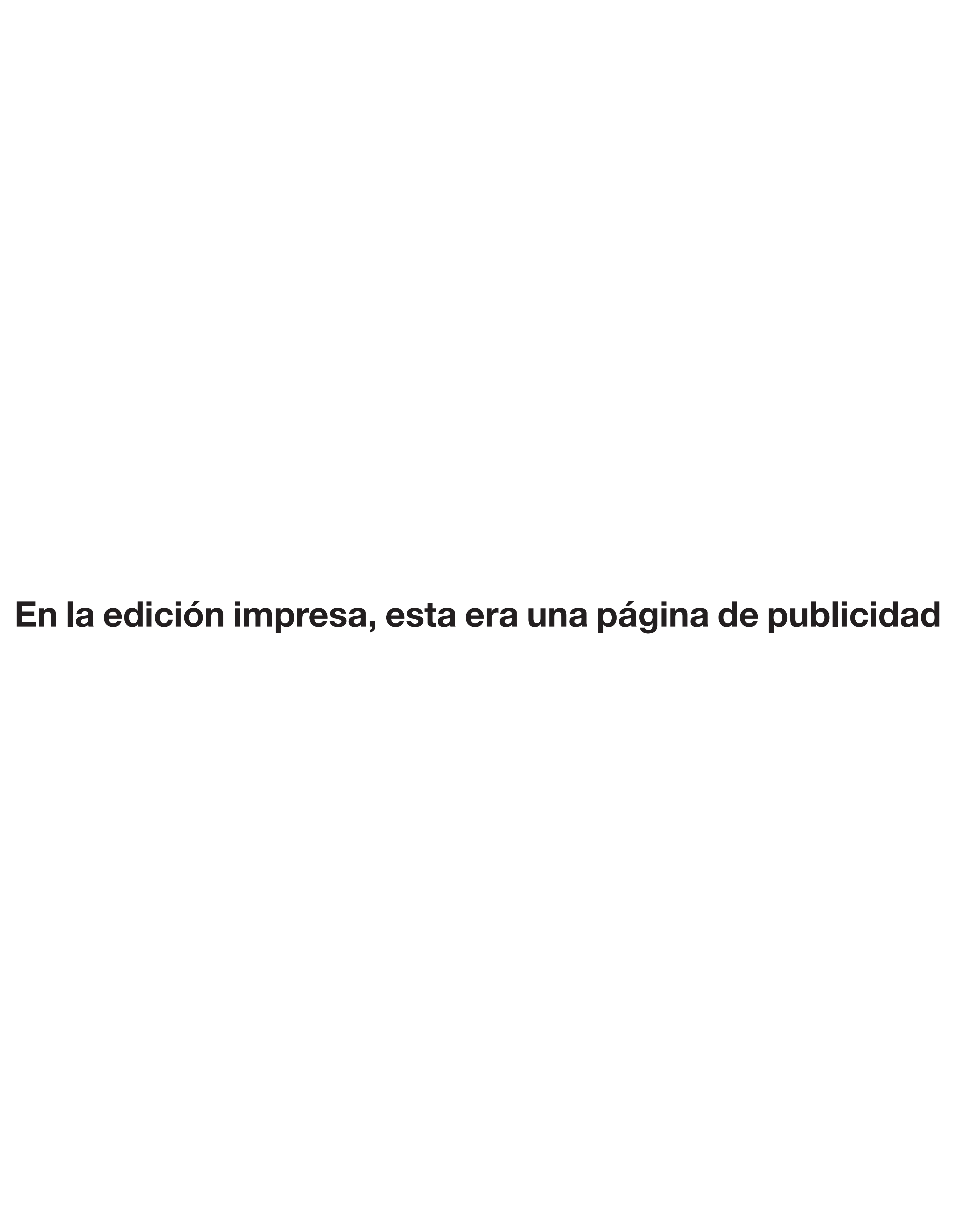
MODO INDIVIDUAL
▶ **DIVERSIÓN SIN HISTORIAS.** *Estupendo diseño de los niveles y un interfaz casi perfecto. Por pedir, sólo echamos en falta algún otro escenario.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **MÁS REALISMO.** *Hay pocos modos de juego, pero es cierto que todo resulta más realista cuando hay que coordinarse entre personajes de carne y hueso.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La batalla por Europa

Cossacks II Napoleonic Wars

La referencia

Rome Total War

- **Los dos nos ponen al mando de batallas multitudinarias,** pero en «Cossacks II» además podemos ocuparnos de la gestión y la construcción de edificios.
- **«Cossacks II» se ambienta en el siglo XIX** y «Rome Total War» en la época clásica.
- **«Rome», con sus impresionantes batallas en 3D,** es más espectacular que «Cossacks».

Antes pasaban esas cosas en Europa. Uno se ponía farruco y todos los demás le ponían en su sitio. Le pasó a España en el siglo XVI, pero también a Francia en el XVII, a Austria en el XVIII y a principios del siglo XIX le pasó a Napoleón...

La guerra no ha sido siempre igual. Justo antes de Napoleón, por ejemplo, los ejércitos eran tan caros que, por no perderlos, muchas guerras se resolvían mediante tratados. Pero llegó ese tipo de la mano metida dentro de la camisa y demostró que con decisión, chulería y un ejército de 60.000 hombres es muy difícil perder una guerra. Y de eso precisamente trata este estupendo «Cossacks II».

PLANIFICA Y LUCHA

Aunque estamos ante un juego de estrategia en tiempo real de corte clásico, con su correspondiente combinación de gestión económica, producción de edificios y control táctico de las unidades, lo cierto es que «Cossacks II» destaca curiosamente por las ideas interesantes que aporta al género.

En la parte de gestión se ha introducido, por ejemplo, la particularidad de que los recursos, además de servir para construir edificios o unidades, se van "consumiendo" constantemente. Así, la comida va descendiendo tanto más deprisa cuantos más soldados tengas y la pólvora se va agotando a medida que tus unidades

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** GSC/CDV
- **Distribuidor:** Zeta Games **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,96 €
- **Web:** *www.cossacks2.com* En inglés. Muy completa, con descripción de unidades y descargas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Unidades:** 150
- **Bandos:** Seis (Austria, Prusia, Egipto, Inglaterra, Francia, Rusia)
- **Edificios:** 180
- **Modos de juego:** 4
- **Multijugador:** Sí (2 jugadores)
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ **Las reglas de la guerra son muy sencillas: despliega tus tropas en el campo de batalla, busca los flancos y la retaguardia de tu rival y asegúrate de que tus soldados reciben los suministros.**



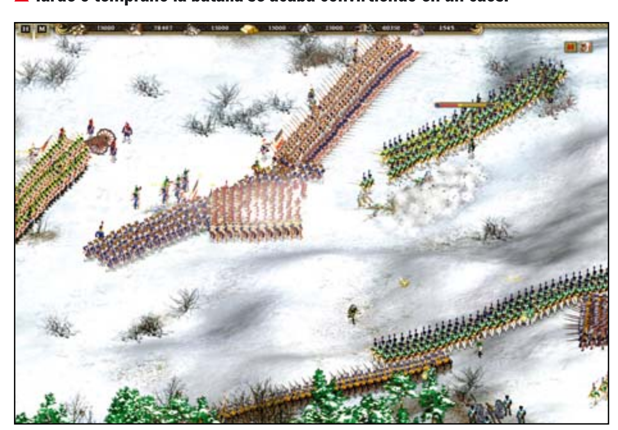
▲ **En la Batalla por Europa debes manejar todos los recursos de tu nación en el camino hacia la guerra total. Aunque este modo de juego se desarrolla por turnos las batallas se deciden en tiempo real.**



▲ **Las formaciones tienen un impacto crucial en el rendimiento de tus tropas.**



▲ **Tarde o temprano la batalla se acaba convirtiendo en un caos.**



▲ **La artillería tiene un efecto devastador entre los batallones, por lo que conviene neutralizarla cuanto antes con la caballería.**

disparan. Además, las fuentes de recursos están repartidas por el mapa, así que una parte importante del juego es asegurar las cadenas de transporte que comunican los puntos de producción con los almacenes.

En la parte táctica, por su parte, la nota original la pone el concepto de "ejército". Aunque el juego nos permite controlar las unidades de modo individual, también nos ofrece la posibilidad de reunir un gran número de unidades del mismo tipo para formar un batallón. Las ventajas son evidentes, ya que un batallón puede adoptar distintas formaciones: en línea (muy ofensiva, pero con la retaguardia al descubierto), en columna (la mejor para cubrir largas distancias) o en cuadrado (eminentemente defensiva). El resultado es un juego en el que es fundamental controlar el despliegue de tus ejércitos, tal y como sucedía en una batalla real del siglo XIX.

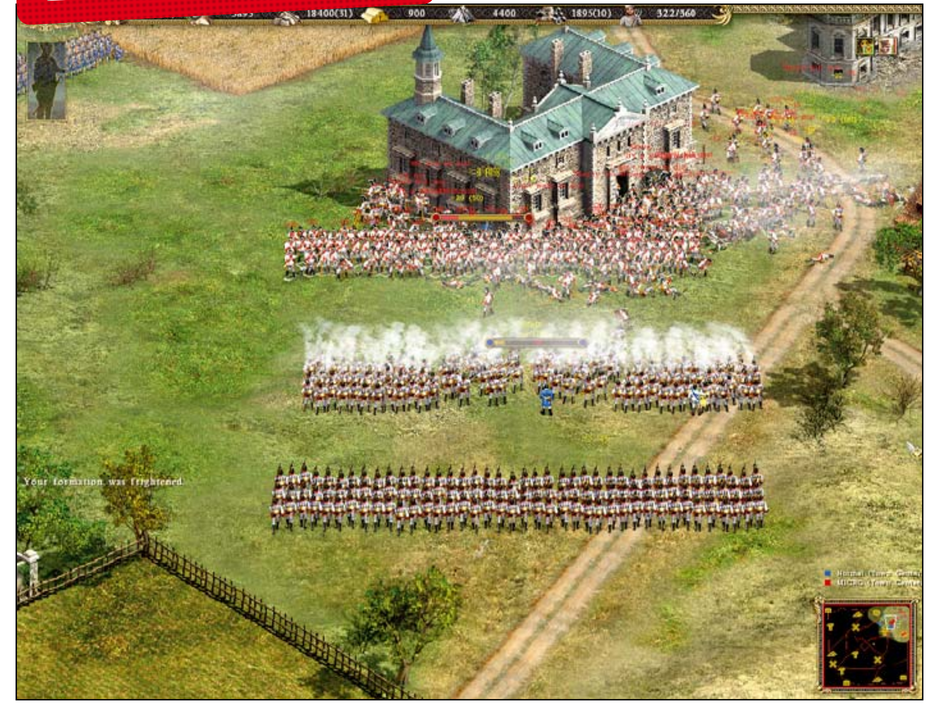
Pero ahí no acaba la cosa, ya que los seis bandos incluidos tienen sus propias unidades, cada una con sus características de ataque, defensa, desgaste, moral, etc... hasta 150 distintas. Muchas de estas unidades, además, tienen varios tipos de ataque que hay que seleccionar, como disparo, bayoneta o grana- ▶▶

Despliega a tu ejército en las batallas más espectaculares mientras aseguras las rutas de recursos y suministros

TODO CUENTA



TÁCTICA DE MUCHOS QUILATES. Las posibilidades estratégicas de «Cossacks II» son enormes. De entrada hay unas 150 unidades distintas, con sus estadísticas de ataque, movimiento, moral... Pero es que también hay unidades especiales (oficiales, tamborileros) que modifican estas estadísticas. Además, el terreno es vital y tus soldados recibirán más cobertura contra el fuego enemigo entre los árboles de un bosque, por ejemplo, o se moverán más lentamente si tienen que atravesar terreno accidentado.



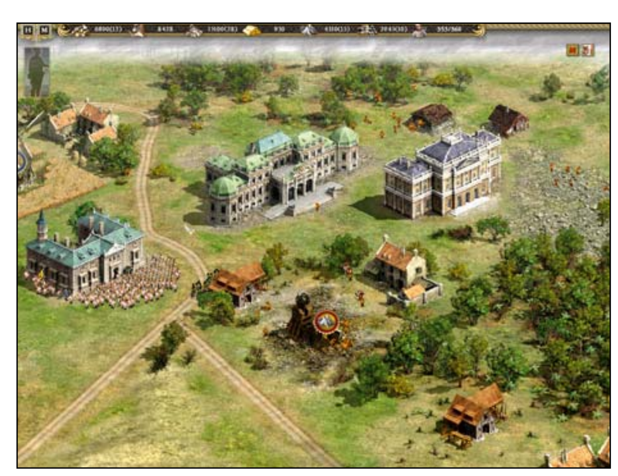
▲ Durante las batallas tenemos que controlar un montón de factores. La mejor manera de detener el avance del ejército enemigo, por ejemplo, es organizar el fuego de tal manera que mientras un batallón recarga sus armas el otro dispara.



▲ El juego nos pone al mando de enormes ejércitos de, literalmente, decenas de miles de unidades.



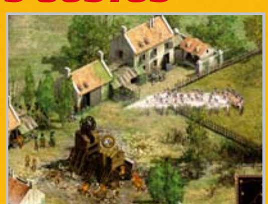
▲ La comida es un valor necesario, ya que tus tropas consumen este recurso constantemente.



▲ A través de los distintos edificios y de los trabajadores obtienes los recursos que te permitirán construir y mantener un ejército.

PARA TODOS LOS GUSTOS





LA BATALLA POR EUROPA. Este modo de juego te permite tomar el control de todo un país y decidir sobre su economía, su diplomacia y los movimientos de sus tropas. La acción se desarrolla por turnos, pero las batallas en las distintas provincias se pueden disputar en el modo normal de juego, lo que le da un enfoque muy diferente al de la campaña.

LAS BATALLAS HISTÓRICAS. Aquí apareces al mando de un ejército entero, ya formado y desplegado, en una de las batallas que decidieron las Guerras Napoleónicas. En este modo de juego todo es táctica y tu velocidad y pericia a la hora de mover tus tropas serán decisivas para conseguir la victoria.

La variedad está garantizada. Podemos incluso disputar partidas por turnos o librar las más grandes batallas históricas

▶▶da. Además, los combates contemplan opciones como la moral (que se incrementa con la experiencia o con unidades especiales como los abanderados) y el cansancio. Si, por último, tenemos en cuenta que el juego nos permite enfrentar hasta 60.000 unidades simultáneamente en una misma batalla, es fácil ver que hay muy pocos títulos que te permitan recrear batallas con el realismo y el despliegue táctico con el que lo hace «Cossacks II».

Y ADEMÁS, POR TURNOS

Además de los modos de campaña y la escaramuza, el juego recoge dos modos muy interesantes. El primero, las Batallas Históricas, pone en liza dos ejércitos multitudinarios en una batalla real de las Guerras Napoleónicas y te permite desplegar toda la estrategia olvidándote de la construcción de la ciudad y la economía.

El segundo, la Batalla por Europa, sitúa la acción en un mapa del continente. Aquí controlas todo el país, con sus provincias y recursos, y firmas acuerdos diplomáticos o económicos y mueves los ejércitos, todo por turnos.

Cuando dos ejércitos enemigos se encuentran en la misma provincia, pasas al modo enfrentamiento, resuelves la batalla (en el modo normal de juego), y el que gana se queda el territorio. Aunque resulta un poco rudimentario, ofrece una nueva perspectiva, más de estadista que de general, que resulta divertida.

Y es que «Cossacks II» es, en resumen, un juego serio y bien pensado que aporta un buen montón de ideas muy interesantes al concepto de la estrategia en tiempo real, pero que sobre todo, resulta de lo más entretenido y accesible. Si lo tuyo es la estrategia, no deberías dejarlo pasar. ■L.E.C.

Alternativas

• Victoria
Estrategia para puristas en un entorno 2D muy sobrio, pero con detalles como para volverte loco.
▶ Más inf. MM 109 ▶ Nota: 81

• Empire Earth II
Estrategia en tiempo real pura y dura, que hará las delicias de los aficionados a este género.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

***EL SIGLO XIX AL ROJO VIVO.* Revive las guerras Napoleónicas, controlando el ejército de una de las seis potencias enfrentadas, como general de campo o como gran estadista, manejando la política de tu país.**



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las enormes posibilidades tácticas.
- Los modos de juego disponibles son muy diferentes entre sí.
- El elevado número de unidades diferentes para cada ejército.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El apartado gráfico es un poco flojo para los tiempos que corren.
- Al principio el interfaz es algo confuso.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***TÁCTICA DE ALTOS VUELOS.* La enorme cantidad de variables tácticas (con influencia real en el campo de batalla) hacen de él un título recomendable.**



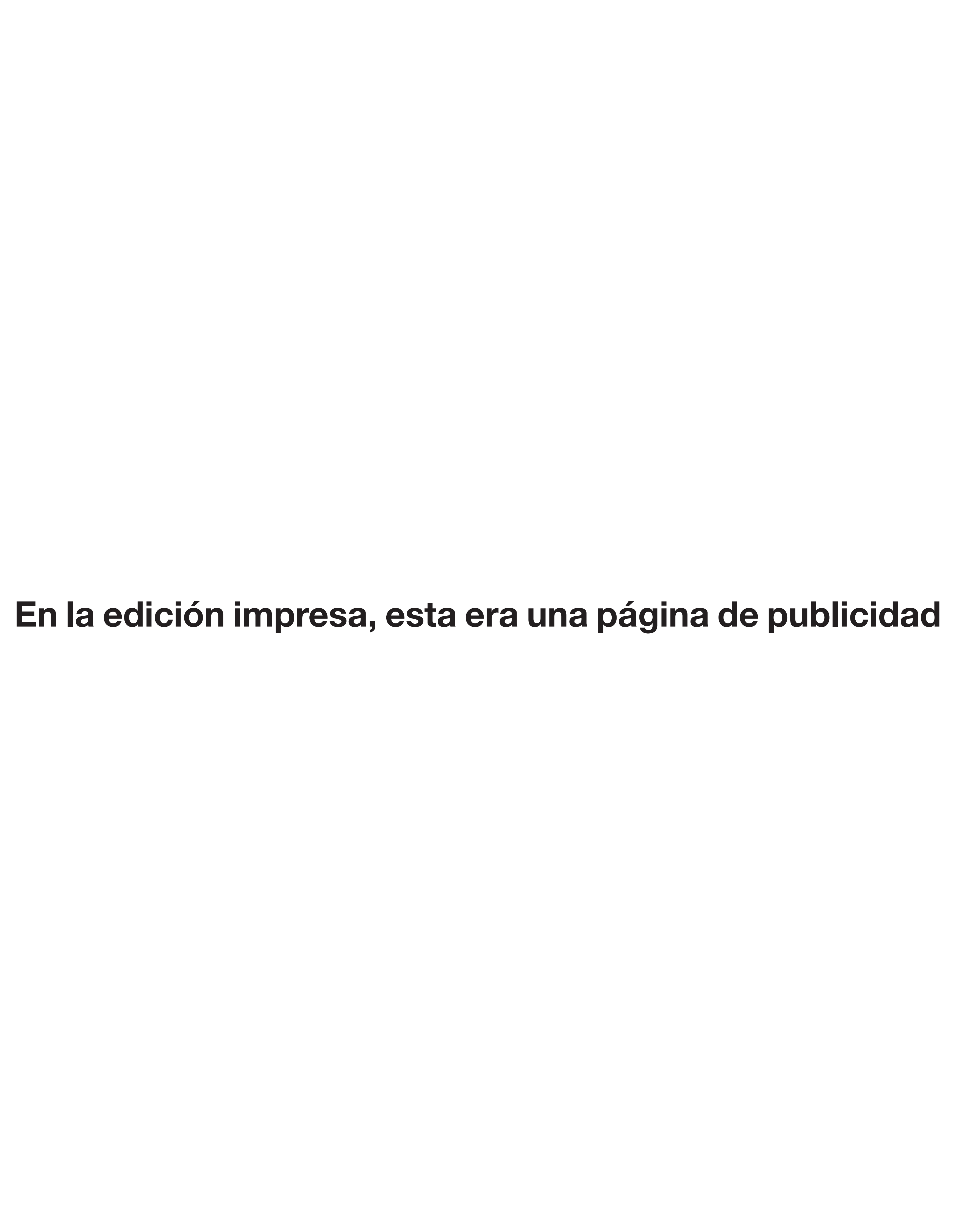
85

MODO MULTIJUGADOR



85

▶ ***LUCHA SIN CUARTEL.* Librar batallas con miles y miles de unidades en el mapa puede convertirse en un auténtico vicio. ¡No descuides los flancos!**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Llegó la hora de las tortas!

Freedom Force vs The 3rd Reich

Si un tipo con una máscara en forma de calavera te está disparando y una especie de George Washington viene hacia ti para darte con un mazo es que te has metido con la Freedom Force. Tal vez deberías llamar a los Vengadores...

La referencia

Freedom Force

- **El sistema de juego es idéntico en ambos títulos.** Controla a un grupo de superhéroes y acaba con el mal combinando el rol con la acción táctica.
- **«Freedom Force vs The 3rd Reich»** es más espectacular y detallado que la referencia.
- **En «F. Force vs The 3rd Reich»** encontraremos nuevos poderes, animaciones y héroes.

El mundo de los superhéroes ha sido desde siempre un caldo de cultivo ideal para hacer videojuegos de todos los colores y géneros, pero sin duda uno de los que mejor ha sabido reproducir todo su atractivo ha sido el estupendo «Freedom Force». Ahora nos llega su segunda parte y, nosotros, que somos lectores empedernidos de tebeos y que incluso nos gustaría poder venir a la oficina con unas mallas como las de Spiderman, no podemos contener la emoción porque... ¿hay algo más bonito que dos supergrupos zurrándose a base de rayos y mamporros?

ESTRATEGIA Y ROL

«Freedom Force vs The 3rd Reich», como su predecesor, sigue siendo un juego de rol táctico. En él controlas equipos de hasta cuatro superhéroes, que manejas en tiempo real y el objetivo, básicamente, es combatir y vencer a los enemigos que se te pongan por delante.

La gracia del asunto está en los personajes, todos ellos distintos gracias a las miles de posibilidades disponibles. Cada héroe dispone de unas caracterís-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol táctico
- **Idioma:** Inglés (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/Focus
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Abril **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.freedomfans.com*** Visita obligada para descargar herramientas para crear mods y skins.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campaña:** 1
- **Héroes nuevos:** 6
- **Estadística:** 6
- **Atributos:** Más de 50
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 4
- **Modos de juego:** 7
- **Conexión:** Internet, red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 733 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Lidera un grupo de superhéroes y hazte con la victoria al enfrentarte a los más terribles supervillanos: coordina los ataques, protege a los personajes más débiles y saca lo mejor de cada uno de los miembros de tu equipo.



▲ Si el juego destaca por algo es por su variedad. ¿Que a veces los villanos aumentan de tamaño espectacularmente? Pues, oye, así son las cosas cuando eres un superhéroe; piensa que más dura será su caída.



▲ La lista de poderes y habilidades diferentes es sencillamente gigantesca.



▲ Diablo, el héroe de fuego, es uno de los pilares de la Freedom Force.



▲ Los chicos de la Freedom Force viajan en el tiempo para enfrentarse a los ejércitos nazis que, cómo no, también han reclutado unos cuantos supervillanos.

ticas de fuerza, resistencia, velocidad, etc... que se combinan con decenas de atributos (como por ejemplo volar o tener factor de curación) y con poderes. La variedad de éstos es apabullante e incluye distintos tipos de ataque (cuerpo a cuerpo, rayos, proyectiles, etc), cada uno con su intensidad, su coste y su naturaleza, entre otros factores.

Los escenarios también influyen en el combate, ya que están repletos de objetos, cien por cien destruibles, que podemos utilizar para dar golpes o lanzar, en el más puro estilo "superhéroes arrasando ciudades".

Todo esto hace que los combates en «Freedom Force» sean auténticos despliegues de pericia y táctica, en los que más te vale conocer a tus héroes y a los héroes a los que te enfrentas, porque te va la vida en ello.

BATALLAS DEMOLEDORAS

Otro de los grandes atractivos del juego es que toda su ambientación es la clásica de los tebeos de superhéroes y aunque los personajes no son los famo- ▶▶

Salva el mundo dirigiendo a tu supergrupo favorito en espectaculares combates contra poderosos villanos

DEMOSTRACIONES DE PODER



ESPECTÁCULO ASEGURADO. Una de las cosas más importantes cuando se habla de un superhéroe es la manifestación de sus poderes. Terremotos demoledores, puñetazos increíbles, rayos de energía de todos los colores surcando el cielo... La puesta en escena es fundamental y en ese sentido «Freedom Force» demuestra una enorme sabiduría comiquera, ya que los efectos y animaciones de los superpoderes son una auténtica delicia para los sentidos. Y encima resultan de lo más... realistas (en términos superheroicos, claro).



▲ Los escenarios urbanos están llenos de objetos que se pueden usar a tu favor, como farolas o coches. Son perfectos para que el cachas de turno los arranque del suelo y los lance por los aires.



▲ Las portadas de cómic que encabezan cada uno de los episodios de la campaña son sencillamente geniales.

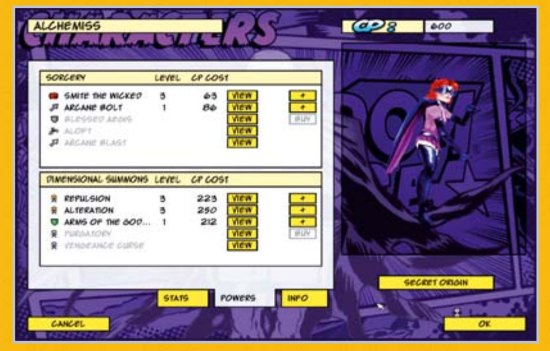


▲ En cada misión podremos controlar un grupo de, como máximo, cuatro personajes.



▲ Las situaciones del juego reproducen las de los cómics clásicos. Por ejemplo, todo un supergrupo enfrentado a un supervillano, y aún así no pueden con él.

HÉROES A MEDIDA



ELIGE TUS PODERES. Aunque los personajes del juego son muy divertidos, el editor permite diseñar todos los héroes de cero, definiendo sus características, atributos y poderes. Además, se pueden importar skins y modelos en 3D para emular a tus héroes favoritos o crearlos nuevos. Las animaciones y movimientos de sus poderes son también configurables.


El editor de héroes multiplica sus posibilidades. ¿Te imaginas crear tu propio supergrupo y jugar con él?

▶▶ sos que todos conocemos, en Irrational Games han creado "pastiches" que copian a los superhéroes clásicos de los años 60 y 70. En la campaña, sin ir más lejos, diriges a todo el supergrupo en su lucha contra Nuclear Winter, un supervillano comunista que termina llevándoles a la Segunda Guerra Mundial, en un salto a través del tiempo.

Por si esto fuera poco, existe un editor con el que se puede confeccionar cualquier héroe a la medida, permitiendo incluso importar "skins" o modelos, lo que aumenta, y mucho, las posibilidades del juego. ¿Te imaginas reproducir las aventuras de tus propios personajes en las batallas multijugador o en la propia campaña del juego? Pues eso.

El apartado gráfico, además, ha sido bastante mejorado con respecto al de la primera parte. Es en 3D, con un giro de cámara y un zoom que nos permite controlar los combates sin perder detalle de los espectaculares efectos. Y es que el repertorio de poderes tiene un despliegue visual extraordinario, con excelentes animaciones de rayos, ataques de energía, puñetazos, fintas, campos de fuerza y demás parafernalia tan habitual en los tebeos, que seguro que le hará saltar las lágrimas a más de uno... eso sí, de pura emoción.

Y a la par de los efectos gráficos están los efectos sonoros. Ya te lo puedes imaginar: explosiones, rayos, vibraciones, emanaciones místicas, balas... en fin, casi cualquier poder que se te ocurra tendrá su correspondiente sonido, original y muy logrado, en el juego.

Vamos, que si lo tuyo son los superhéroes, no vas a encontrar en ningún lado un juego que sea más fiel al espíritu y la esencia de los cómics que «Freedom Force vs The 3rd Reich». Palabra de jugador. ■ **L.E.C.**

Alternativas

• City of Heroes
También va de superhéroes, pero visto desde otro género, el de los mundos persistentes.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 87

• Caballeros de la Antigua República II
Rol con una campaña más compleja y combates tácticos.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

***SUPERDIVERSIÓN ASEGURADA.** Lanza a tu supergrupo a la batalla y despliega todo su repertorio de poderes. Y en los descansos crea tus propios héroes, con los poderes a medida, y pruébalos en los combates contra tus amigos.*



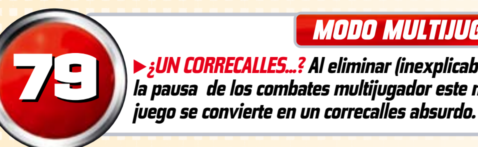
LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación es soberbia, cien por cien estilo cómic.
- El apartado gráfico y los efectos resultan un auténtico espectáculo.
- El editor de héroes es la repanocha.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que se haya eliminado la pausa en el modo multijugador.
- Pocas novedades para una continuación.

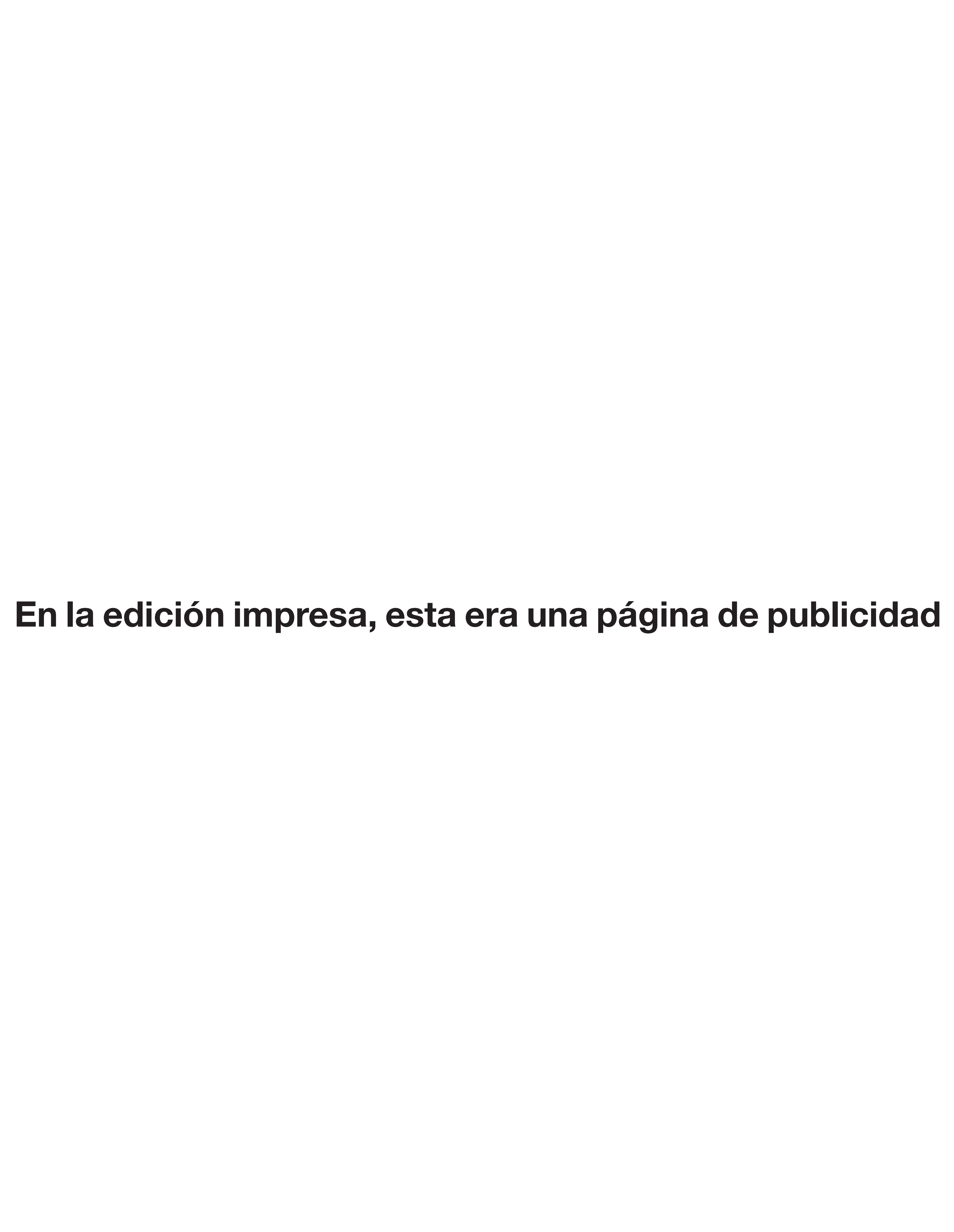
MODO INDIVIDUAL
▶ ***VIVE LA EDAD DE ORO DEL CÓMIC.** La campaña, los nuevos personajes, los nuevos poderes... Todo resulta tremendamente divertido.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***¿UN CORRECALLES...?** Al eliminar (inexplicablemente) la pausa de los combates multijugador este modo de juego se convierte en un correcalles absurdo.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El infierno se expande

La Resurrección del Mal

Expansión para Doom 3

La referencia

Doom 3

- **Acción, terror y muy poca luz** es lo que vas a encontrar en los dos, aunque en esta ocasión la historia está un poco más cogida por los pelos que en el original.
- **«La Resurrección del Mal»** pone a nuestro alcance nuevas armas, algunas de ellas muy originales.
- **Visualmente esta expansión** resulta aún más espectacular que la referencia, lo que parecía difícil.

¿Y para eso nos recorremos Marte de punta a rabo, matando miles de demonios hasta acabar con el mismísimo Señor del Infierno? Todo para que llegue algún gracioso, se deje abierta la puerta y, ¡hala!, ya está todo lleno de demonios otra vez...

La espera que tuvimos que padecer hasta poder disfrutar de «Doom 3» se nos hizo realmente interminable, pero, afortunadamente, su expansión no se ha hecho tanto de rogar y el caso es que ya tenemos en nuestras manos «La Resurrección del Mal». Acción en primera persona, sustos y mucha, mucha oscuridad vuelven a ser los protagonistas; una fórmula más que probada pero que sigue funcionando igual de bien. ¡Por todos los demonios que funciona!

DE NUEVO EN MARTE

Esta nueva aventura nos lleva una vez más a Marte, ahora bajo las órdenes de la profesora Elizabeth McNeil, que envía un equipo entero de ingenieros de combate a por un extraño artefacto que podría ser la clave para descubrir nuevos datos sobre la antigua civilización marciana. Un incidente hace que nos hagamos con el control de este artefacto pero, al mismo tiempo, nos deja solos ante las hordas del infierno. Afortunadamente el dispositivo que hemos encontrado tiene grandes poderes que podremos ir activando a lo largo de la aventura... si sobrevivimos, claro.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Nerve
- **Distribuidor:** ID **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.doom3.com* La expansión no tiene web, y la de «Doom 3» tampoco es para tirar cohetes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Armas nuevas:** 3 (escopeta de cañón doble, levitador y artefacto)
- **Modos de dificultad:** 5
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 8 en Capturar la Bandera, 4 en el resto.
- **Opciones de conexión:** Internet, red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 384 MB
- **Espacio en disco:** 630 MB (Además del «Doom 3» original)
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

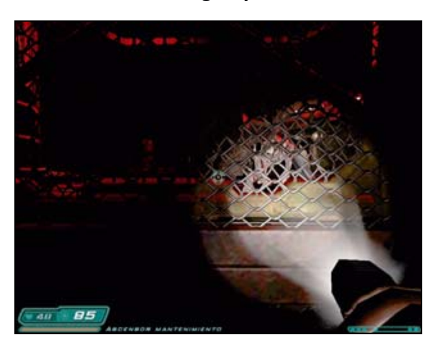
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 630 MB (Además del «Doom 3» original)
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL

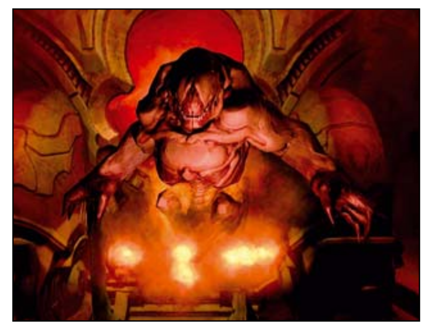




▲ Avanza por la tenebrosa estación de Marte invadida por demonios, dispara a todo lo que se mueva y nunca mires atrás. Si con el original pasaste miedo, con esta expansión prepárate a beber tila, muchacho...



▲ Una vez más la ambientación es una de las características más destacadas del juego.



▲ Los enfrentamientos con los demonios requieren mucha habilidad y sangre fría.



▲ Las principales novedades son la posibilidad de ralentizar la acción y esta original arma gravitatoria capaz de levantar objetos y lanzarlos. Muy útil en distancias largas.



▲ Toda la expansión gira alrededor de este misterioso artefacto alienígna. Entre sus diferentes poderes está el de ralentizar el tiempo, lo que nos será de gran ayuda.

Recarga tu escopeta de doble cañón y enfréntate tú solito al infierno entero... una vez más

A partir de este argumento nos encontramos con un desarrollo prácticamente idéntico al del primer juego, en el que tenemos que avanzar de forma bastante lineal por pasillos laberínticos repletos de enemigos ocultos detrás de cualquier esquina o en los sitios más inesperados. Para acabar con ellos se han añadido al arsenal del juego una devastadora escopeta de cañón doble y un original rayo de fuerza (o no tan original, pensarán los que hayan jugado a «Half-Life 2») con el que puedes manipular objetos de tamaño reducido, como cajas o barriles, o incluso las bolas de energía que lanzan los demonios para utilizarlas contra ellos mismos. Ésta es una de las novedades más llamativas pero hay más, porque el artefacto misterioso alrededor del que gira el argumento del juego nos permite manipular el paso del tiempo, tanto para lograr mayor efectividad en los enfrentamientos como para superar algunas trampas ultraveloces.

EXPANSIÓN A LA ALTURA

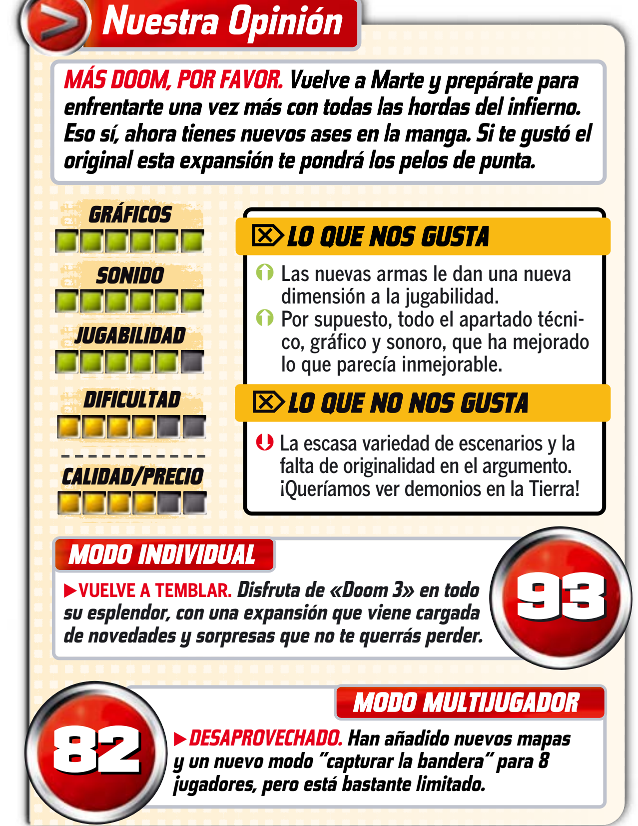
Pero «La Resurrección del Mal» no es sólo una nueva historia y un arsenal aumentado. Para la ocasión y bajo la supervisión de id los chicos de Nerve han exprimido aún más el avanzado motor físico de «Doom 3», mostrando colisiones y otros efectos que no vimos en el juego original. Además, gracias al artefacto de marras, la acción ya no se basa en el incordiante método de prueba y error, por lo que la jugabilidad es más fluida, aunque también es cierto que hace el juego mucho más sencillo. A esto hay que añadir los retoques realizados sobre el modo multijugador (que ahora permite hasta 8 jugadores por partida) y algunas pequeñas mejoras más, como las realizadas en el doblaje.

Vamos, que si te gustó el juego original, no te puedes perder esta expansión, porque lo mejora sustancialmente en muchos aspectos. Y si eres de los pocos que todavía no lo han jugado... ¿se puede saber a qué demonios estás esperando? ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Painkiller
Si lo quieres es acción, éste es el matademonios por excelencia. Frenético hasta decir basta.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

• Half-Life 2
El mejor juego de acción, con unos impresionantes gráficos y una ambientación que quita el hipo.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98



¡Qué fuerte!

Lego Star Wars

¿Un juego de niños? ¡Y una leche! Que llevamos más de una hora intentando acabar con los droidekas de las narices y no hay forma. Ni Obi Wan, ni Yoda, ni nada... que no hay manera. Eso sí, divertirnos, nos estamos divirtiendo un rato.

La Guerra de las Galaxias ha inspirado grandes juegos de todo tipo: estrategia, rol, simulación... y también acción en tercera persona. Sin embargo, pocas veces había dado lugar a un título tan divertido y jugable como éste. ¿Cómo dices? ¿Qué está hecho con piezas de Lego? Sí, ya lo sabemos, pero eso sólo hace que sea aún más divertido. De verdad que sí.

«Lego Star Wars» es, a grandes rasgos, un juego de acción en tercera persona que reproduce a través de diecisiete niveles diferentes las escenas clave de las tres películas –sí, incluye también "La Venganza de los Sith"– de la nueva trilogía.

SIENTE LA FUERZA

En cada nivel disponemos de dos o más personajes y aunque sólo podemos controlar a uno de ellos directamente, en todo momento podemos elegir cuál es el que queremos dirigir. Esto es importante, porque cada tipo de personaje –y hay bastantes– tiene una habilidad especial, además de su ataque básico. Los jedis, por ejemplo, pueden usar la fuerza para mover objetos o destruirlos, los soldados con pistolas tienen garfios para trepar, los droides pueden usar los ordenadores para abrir puertas...

La referencia



Jedi Knight Jedi Academy

- **Los dos** son juegos de acción en tercera persona.
- **«Lego Star Wars»** reproduce con fidelidad escenas de tres películas de la saga, mientras que en la referencia la historia era original.
- **En la referencia** sólo controlamos a un Jedi, frente a la gran cantidad de personajes disponibles en «Lego Star Wars».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Giant/Travellers Tales/EIDOS
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.legostarwarsthevideogame.com* Sin activar en el momento de realizar esta review.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes a elegir:** Más de 30
- **Niveles:** 17
- **Películas recreadas:** Los episodios I,II y III, más una escena del IV en una misión bonus.
- **Modos:** Historia y juego libre
- **Multijugador:** No (sólo compartiendo la pantalla)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Espadas láser, jedis, los poderes de la fuerza, cazas espaciales, droides... El universo Star Wars, en fin, capturado en todo su esplendor y puesto a tu disposición con una increíble jugabilidad y mucho sentido del humor.



▲ El diseño Lego es divertidísimo. Los enemigos no mueren, se "desmontan".



▲ A lo largo del juego podemos controlar más de 30 personajes sacados directamente de las películas, cambiando el control de uno a otro, o compartiendo incluso el juego con un amigo en el mismo PC.



▲ Que no te engañe su aspecto infantil, «Lego Star Wars» es un juegazo.



▲ Todos los escenarios del juego reproducen escenas sacadas de los tres primeros episodios de la saga y son inmediatamente reconocibles.

Diviértete como nunca en el universo Star Wars viviendo los momentos más espectaculares de la nueva trilogía

¿Complicado? Pues no lo es, porque si por algo destaca «Lego Star Wars» es por ser muy jugable. Con un sistema de control muy intuitivo –además de los cursores de movimiento y salto, apenas sí usamos un botón para atacar y otro para usar las habilidades especiales–, la variedad de ambientaciones, enemigos, puzzles y, en general, contenido de todo tipo es tan enorme que podemos estar días y días jugando sin aburrirnos ni repetirnos.

Además, recogiendo monedas y otros ítems podemos acceder a contenidos secretos, extras, personajes ocultos y trucos especiales que alargan aún más la vida del juego, en la mejor tradición de la acción arcade.

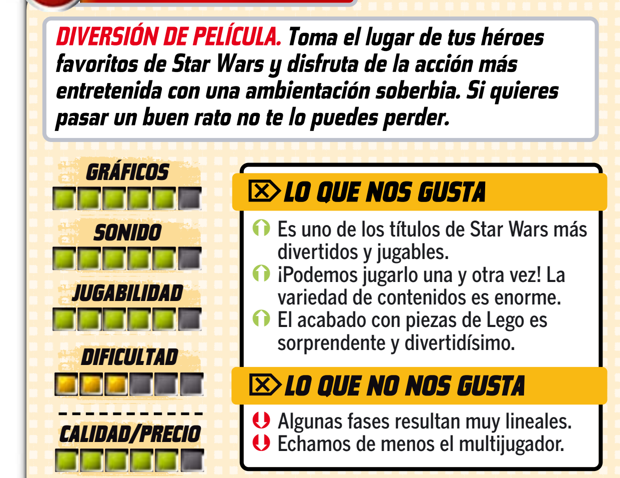
DE INFANTIL NADA

Otro aspecto importante es, claro está, que todo en él –personajes, enemigos y escenarios– está realizado con piezas de Lego. Tras esta innegable apariencia infantil el juego esconde una tecnología impresionante. El uso de efectos especiales, así como avanzadas técnicas de mapeado en relieve o reflejos le dan a «Lego Star Wars» un acabado de película. Como además su desarrollo es muy divertido, lleno de guiños y chistes, el resultado es un juego fresco, entretenido y diferente. Si buscas algo más serio o profundo, desde luego aquí no lo vas a encontrar, pero si quieres pasar un buen rato es una opción genial. ■ **J.P.V.**

Alternativas

• Star Wars Galaxies
Vive el universo Star Wars con este gran juego de rol online, eso sí, es mucho más "serio".
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 80

• Republic Commando
Acción táctica y Star Wars se dan la mano en este juego de apariencia muy realista.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 93



Nuestra Opinión

***DIVERSIÓN DE PELÍCULA.** Toma el lugar de tus héroes favoritos de Star Wars y disfruta de la acción más entretenida con una ambientación soberbia. Si quieres pasar un buen rato no te lo puedes perder.*

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■□□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■■□

LO QUE NOS GUSTA
- Es uno de los títulos de Star Wars más divertidos y jugables.
- ¡Podemos jugarlo una y otra vez! La variedad de contenidos es enorme.
- El acabado con piezas de Lego es sorprendente y divertidísimo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunas fases resultan muy lineales.
- Echamos de menos el multijugador.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***SORPRENDENTE.** ¿Quién iba a pensar que un juego "hecho" con piezas de Lego iba a estar tan bien y resultar tan divertido? Para no perdérselo.*

90

Acción sin respiro

CT: Special Forces Fire for Effect



La referencia



Max Payne 2

- **Los dos nos ofrecen acción en tercera persona,** pero en en «Special Forces» tendremos que darle mucho más al gatillo.
- **El argumento de «Special Forces»** está mucho menos trabajado que en «Max Payne 2».
- **Técnicamente son dos juegos espectaculares,** aunque «Special Forces» está en un escalón por debajo de «Max Payne 2».

¿Qué es lo más arriesgado que has hecho en tu vida? ¿Subirte al autobús en marcha y montar en bici sin manos? Pues espabila, porque ahora lo que se lleva es la caída libre desde un avión, pistola en mano, mientras los terroristas te disparan.

Combatir a un grupo terrorista es uno de los recursos más usados dentro del género de la acción, aunque eso sí, no todos apuestan por la fórmula que ha seguido «CT: Special Forces». En este título no vas a encontrar la más mínima planificación de la acción, ni siquiera tendrás que escoger el armamento, pero a cambio vas a estar pegando tiros hasta hartarte.

EL MUNDO EN PELIGRO

El argumento de «CT Special Forces» presenta la típica situación de amenaza terrorista a nivel mundial, en la que el héroe de turno debe hacer valer sus habilidades para reestablecer la paz. En este caso contarás con dos supersoldados, por un lado Stealth Owl, un maestro de la infiltración, y por otro Raptor, un especialista en destruir todo lo que encuentra a su paso.

El alto mando los envia a ambos a luchar en distintas misiones a lo largo y ancho del planeta y tú tendrás que controlarles desde una perspectiva en tercera persona aprovechando todas sus cualidades. Owl posee diferentes tipos de visión e incluso un camuflaje que le hace prácticamente invisible frente a los enemigos. Por el contrario, Raptor es capaz de llevar un arsenal mucho más potente y pesado que

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Asobo Studio/Hip Games
- **Distribuidor:** Virgin **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.ctspecialforces.com* Espectacular diseño, con los contenidos típicos: personajes, historia...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de misiones:** 26
- **Personajes jugables:** 2 (Raptor y Owl)
- **Número de armas:** 12 (Owl) y 10 (Raptor)
- **Número de vehículos:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700 LE

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 3,1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ ¿Quieres saber cómo acabar con el terrorismo? Pues muy fácil: vaciando todo el arsenal que tengas a tu disposición y evitando que alguna bala perdida te alcance. Sencillo, ¿verdad?, pero también muy divertido.



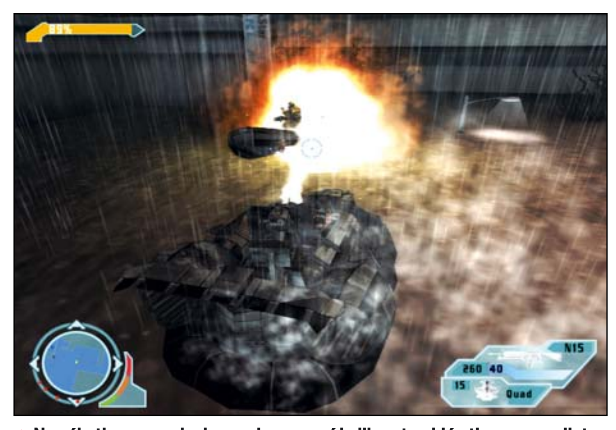
▲ Es posible ocultarte tras las cajas y asomarte tras las esquinas o barandillas.



▲ Aunque el juego se desarrolla en tercera persona puedes apuntar en primera.



▲ Aunque no se trata de un juego demasiado original, hay ciertas escenas, como las misiones en las que tienes que disparar mientras te abalanzas sobre el suelo en caída libre, que seguramente te sorprenderán.



▲ No sólo tienes que luchar a pie o en caída libre, también tienes que pilotar vehículos de todo tipo para conseguir acabar con los terroristas.

Pon a prueba tu rapidez con el gatillo y con un poco de suerte liberarás al mundo de la amenaza terrorista

su compañero, lo que le hace ideal para enfrentamientos masivos. Además, los dos cuentan con habilidades comunes, como asomarse con cuidado tras las esquinas, avanzar sigilosamente o escudarse tras cualquier caja que haya en el escenario.

UN ESPECTÁCULO

Eso sí, a pesar de esta larga lista de habilidades el caso es que la mayor parte del juego te la pasarás apretando el gatillo sin cesar, eliminando cientos de enemigos, conduciendo vehículos de alto poder destructivo e incluso saltando en caída libre desde kilómetros de altura. Puede que te parezca una "fantasmada", pero la verdad es que resulta de lo más divertido.

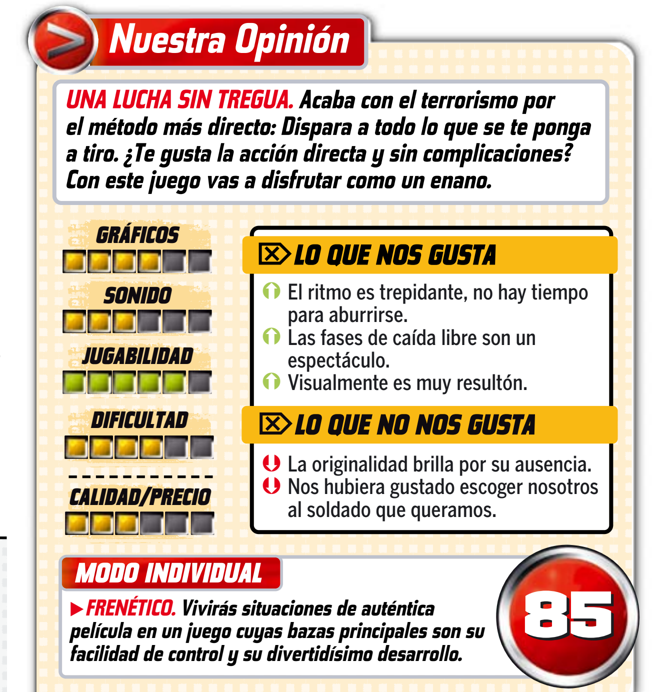
Todo el juego es una explosión de adrenalina que, además, se ve reforzada por un interfaz muy sencillo que te permite centrarte en la acción desde el primer minuto. Tampoco tienen desperdicio sus gráficos, que sin ser el no va más, te dejarán pasmado por la cantidad de explosiones y efectos que te asaltan a cada segundo desde el monitor.

Queda claro pues, que no estamos ante un juego que busque la originalidad sino más bien la diversión pura y dura, y la verdad es que la consigue con creces. Vamos, que si lo que buscas es descargar adrenalina y pasártelo en bomba, «CT Special Forces» es, sin duda, tu juego. ■J.M.H.

Alternativas

• **The Punisher**
Acción en tercera persona con un ritmo frenético, aunque muy violenta. No apta para menores.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 79

• **Splinter Cell Chaos Theory**
Si te aburres de tanto tiro puedes probar un tipo de acción distinto.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 96



Nuestra Opinión

UNA LUCHA SIN TREGUA. *Acaba con el terrorismo por el método más directo: Dispara a todo lo que se te ponga a tiro. ¿Te gusta la acción directa y sin complicaciones? Con este juego vas a disfrutar como un enano.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El ritmo es trepidante, no hay tiempo para aburrirse.
- Las fases de caída libre son un espectáculo.
- Visualmente es muy resultón.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La originalidad brilla por su ausencia.
- Nos hubiera gustado escoger nosotros al soldado que queramos.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***FRENÉTICO.*** *Vivirás situaciones de auténtica película en un juego cuyas bazas principales son su facilidad de control y su divertidísimo desarrollo.*

85

Cambio de táctica

Championship Manager 5

¡Encima de que cobran millones, sólo empatan en casa! Esto se va a acabar en cuanto tome las riendas. A partir de ahora doble sesión de entrenamiento y bajada de sueldos. Y al que no le guste, ¡a la calle!



▲ **La base de datos es muy amplia y está actualizada a la temporada actual. Además, se ha conseguido reducir considerablemente los tiempos de carga.**

Los aficionados a los managers de fútbol coinciden en señalar a la serie «Championship Manager» como una de las más rigurosas y realistas del género, pero es cierto también que su sobriedad ha echado para atrás a unos cuantos jugadores. En esta nueva entrega la serie intenta llegar a un público más amplio y da un giro para simplificar su mecanismo de juego.

«Championship Manager 5» no pretende, en todo caso, ser un manager revolucionario: las opciones que ofrece son las habituales dentro del género. Así, tenemos que escoger un equipo entre más de 60 ligas de todo el mundo y llevarlo a lo más alto gestionando todas las áreas del club. Nos toca hacer la alineación, definir los entrenamientos, revisar los contratos de tus jugadores, fichar nuevas estrellas, seguir a los chicos del filial, mantener la economía saneada y, sobre todo, tener contentos a los miembros de la junta directiva.

Con respecto a los anteriores juegos de la serie se han mejorado las posibilidades a la hora de realizar las tácticas de tu equipo



La referencia

Total Club Manager 2005

- **En ambos debemos dirigir todos los detalles** de un equipo, aunque en la referencia hay más tareas de las que ocuparse.
- **El partido se ve como un montón de puntos sobre un tapete** en «Championship Manager», mientras que en la referencia puedes verlo en 3D.
- **El interfaz** de «CM 5» es muy completo pero no llega a la altura de la referencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)
- **Género:** Manager deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Beautiful Game Studios/EIDOS
- **Distrib.:** Proein
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.championshipmanager.co.uk* Amplia información sobre todos los juegos de la serie.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Un jugador
- **Número de ligas:** 27
- **Número de divisiones:** 61
- **Atributos de los jugadores:** 10 (8 para los porteros)
- **Atributos de los empleados:** 12
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000 +, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro, GeForceFX 5700 LE

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** 4 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 8 MB



▲ Coge a tu equipo favorito, sea el que sea, dirígelo a tu gusto y conviértelo en una máquina de jugar al fútbol y de ganar dinero. ¡Al fin vas a poder llevar a la práctica todo lo que hablas en el bar con tus amigos!



▲ Algunas de las novedades más destacables de esta nueva entrega se encuentran en el sistema de tácticas, las mejoras en la planificación de los entrenamientos y, sobre todo, el aspecto más atractivo del nuevo interfaz.



▲ Podemos intervenir en prácticamente todos los aspectos del club.



▲ Durante el partido puedes visualizar las áreas de juego y cambiar tu táctica.



▲ El entrenamiento es una de las áreas más importantes del juego para que nuestros hombres rindan al 100%. Eso sí, asignarlos no es una tarea sencilla.



y el sistema de planificación de entrenamientos, pero seguimos echando en falta algo más de control en el área económica del club, ya que apenas puedes participar en la construcción de nuevas instalaciones, algo habitual en otros títulos.

FÚTBOL DIRECTO

En cualquier caso, las principales novedades de «Championship Manager 5» no afectan a su sistema de juego, sino a su interfaz. Así, si en anteriores entregas pasar de jornada era un suplicio, ahora se han reducido los tiempos de carga. Tampoco están nada mal los nuevos menús, mucho más agradables de navegar y repletos de información. Los cambios llegan hasta el mismo día del partido, pues si bien se sigue optando por una representación bidimensional, ahora se ha inclinado el campo para dar sensación de profundidad.

No cabe duda que estos retoques hacen que «Championship Manager 5» sea más atractivo y jugable que sus antecesores, aunque es cierto que por el camino se ha sacrificado parte del rigor y la profundidad de estos.

Vamos, que si eres seguidor de la serie, puede que lo encuentres algo descafeinado, pero por contra, si lo que quieres es introducirte en esto de los managers, ésta es, sin duda, una de las mejores opciones que puedes encontrar dentro del género. ■ J.M.H.



• Ch. Manager 03/04
Un manager más serio y realista, aunque también resulta menos accesible de cara al usuario.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 73

• Pro Evolution Soccer 4
Si lo que quieres es jugar al fútbol, éste es el simulador más realista de todos los tiempos.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

UN FÚTBOL MÁS AMIGABLE. *Toma el control de un club y consigue buenos resultados, mantén a la junta directiva contenta y gana tantos títulos como puedas. No será novedoso pero sí mucho más sencillo de manejar.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El lavado de cara respecto a anteriores «Championship Manager». ¡Ahora sí que se puede controlar!
- La base de datos sigue siendo de lo mejorcito del género.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Se ha perdido la profundidad de anteriores títulos.
- Sólo hay sonido durante los partidos.

MODO INDIVIDUAL
▶ **NUEVA IDENTIDAD.** *La serie se aleja de sus orígenes para llegar a más público. Es, en definitiva, menos serio pero mucho más accesible.*

74



A Sam Fisher le sale novia

Stolen

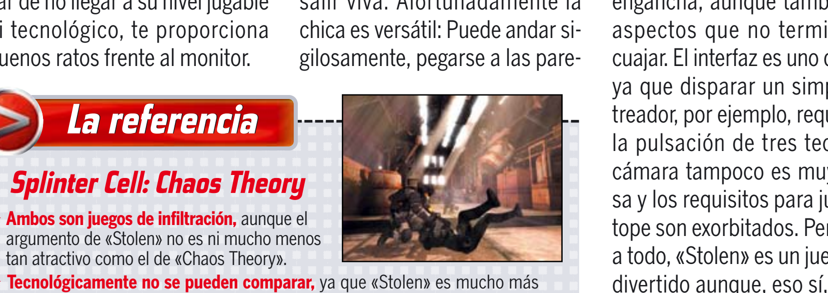
Ya que vamos a salvar al mundo otra vez, ¿qué mejor que hacerlo controlando a una chica mona? Porque Sam Fisher mola, sí, pero, ¿no estás un poco harto ya de verle el cogote?

El subgénero de la infiltración no es de los más poblados, pero cada vez son más las compañías que se animan a plantarle cara al mismísimo Sam Fisher. Precisamente con ese fin llega «Stolen», un nuevo juego claramente inspirado en «Splinter Cell» que, a pesar de no llegar a su nivel jugable ni tecnológico, te proporciona buenos ratos frente al monitor.

ARMAS DE MUJER

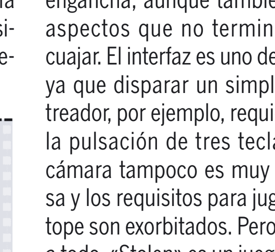
La acción te sumerge en la piel de Anya, una experimentada ladrona que es contratada para robar un tesoro en el museo de Forge City. Lo que parece un trabajo rutinario pronto se convertirá en una persecución sin tregua en la que Anya deberá desplegar todas sus habilidades para poder salir viva. Afortunadamente la chica es versátil: Puede andar sigilosamente, pegarse a las paredes, acechar al enemigo por la espalda y, cómo no, hacer uso de unos inventos muy útiles como rastreadores, emisores de sonido o visión nocturna. El resto de ingredientes son típicos en el género: piratear sistemas informáticos, desbloquear cerraduras, ocultarse en las sombras,...

Vamos, que no es original pero engancha, aunque también hay aspectos que no terminan de cuajar. El interfaz es uno de ellos, ya que disparar un simple rastreador, por ejemplo, requiere de la pulsación de tres teclas. La cámara tampoco es muy precisa y los requisitos para jugarlo a tope son exorbitados. Pero, pese a todo, «Stolen» es un juego muy divertido aunque, eso sí, en ningún caso va a poner en peligro el reinado de Sam. ■ J.M.H.



La referencia

Splinter Cell: Chaos Theory



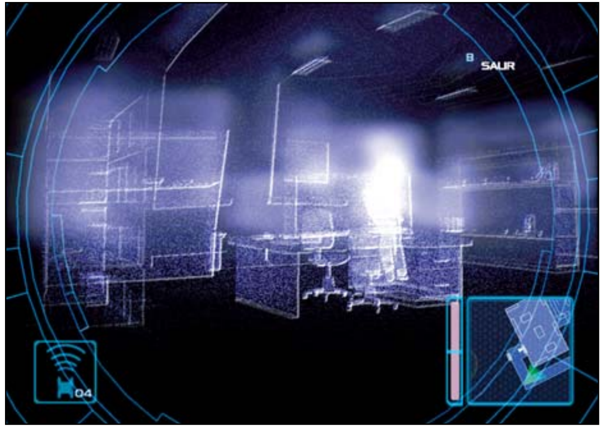
- **Ambos son juegos de infiltración,** aunque el argumento de «Stolen» no es ni mucho menos tan atractivo como el de «Chaos Theory».
- **Tecnológicamente no se pueden comparar,** ya que «Stolen» es mucho más sencillo que la referencia.
- **En «Stolen» no hay modo multijugador,** mientras que en «Splinter Cell» sí.



▲ Anya debe pasar desapercibida entre las sombras y robar cuantos más tesoros, mejor. Cualidades tiene de sobra, pero tú pones la habilidad.



▲ Los obstáculos que nos encontramos en la aventura son típicos del género: cerraduras bloqueadas, sistemas informáticos que tenemos que hackear...



▲ Anya dispone de tres tipos de visión, aunque la más espectacular de todas es la visión sónica. Con ella podemos ver incluso a través de las puertas.



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Anya tiene muchas habilidades y puede usar "gadgets" muy chulos.
- El juego está bien doblado al castellano.
- Sin ser una ganga el precio es competitivo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Consume demasiados recursos para los gráficos que ofrece.
- El interfaz es, a veces, bastante lioso.
- La originalidad no es su fuerte.

GRÁFICOS	DIVERSIÓN
3/6	4/6
SONIDO	**DIFICULTAD**
3/6	3/6
JUGABILIDAD	**CALIDAD/PRECIO**
3/6	3/6

MODO INDIVIDUAL

71

*▶ **INFILTRACIÓN CON GLAMOUR.** Ayuda a la imponente Anya a ocultarse entre las sombras y robar objetos de valor sin que sea descubierta. No es tan completo como «Splinter Cell», pero te hace pasar un buen rato.*

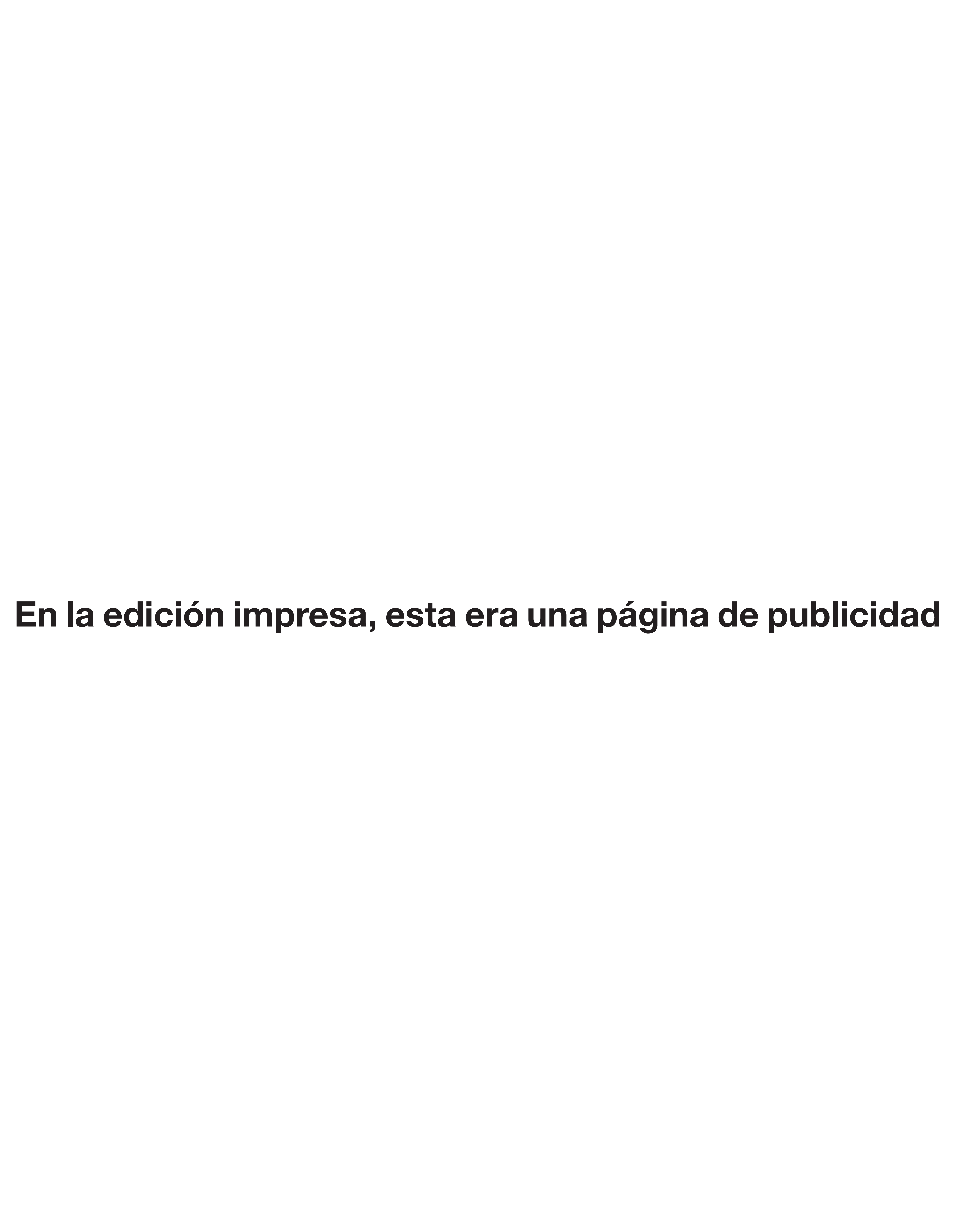
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Hip Games/Virgin
- **Distribuidor:** Virgin ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.stolen.game.com* Sin muchos alardes y con la información justa sobre el juego.

@*! 12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** 4 (Museo, penitenciaría, cuartel y centro de comunicaciones)
- **Tipos de visión:** 3 (normal, sónica y nocturna)
- **Armas:** 4
- **Técnicas de combate:** 3
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



PLUS PACK CODEGAME
Los que mejor combaten el mal
Este pack de Ubisoft, disponible por 19,95 €, reúne tres títulos que están entre lo mejorcito de la acción táctica: infiltración en «Splinter Cell», táctica militar en «Ghost Recon» y operaciones especiales en «Raven Shield». El conjunto no puede ser más completo.



CYCLING MANAGER 4
Un esfuerzo en equipo
Friendware reedita la cuarta entrega de «Cycling Manager», a un precio de 9,95 €, que recrea la dirección deportiva de un equipo ciclista en competición.



THEME PARK Y THEME HOSPITAL
Clásicos que nunca envejecen
También en la serie Red Collection, Planeta Interactive reedita dos divertidos clásicos de la estrategia de gestión, de la fabulosa serie «Theme» que popularizó Bulfrog. «Theme Park» y «Theme Hospital» vuelven por 9,95 €.



VIETCONG PURPLE HAZE
El Vietnam sigue
No es esta la primera reedición de «Vietcong» que lanza Take 2. La novedad es que ahora incluye la expansión «Fist Alpha» por 19,99 €.

Larry Magna Cum Laude

¡Qué desmadre!

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Tú quieres correrte una juerga. ...Muy bien, pero eres mayor de edad, ¿no? Pues si es así vale, pero no olvides el DNI. Con Larry vas a tener que ligarte a las chicas más despampanantes del campus. Quince chicas entre las que están la boba que está muy buena, la freak, la mística... Pero «Magna Cum Laude» no es una aventura al uso basada en diálogos y puzzles lógicos. En su lugar, ofrece una serie de minijuegos con pruebas de habilidad e ingenio en las que el humor –a veces un tanto grueso, pero genial– y las referencias al sexo son constantes. Pese a todo el espíritu de la serie «Larry» sigue presente. ¡Para troncharse!

AHORA DECIMOS

«Larry Magna Cum Laude» es una de las aventuras más divertidas y originales del momento. Sí, sí... del momento actual, porque hace sólo cinco meses que salió a la venta. La reedición de la última entrega de la serie «Larry», todo un clásico, llega con un precio estupendo. Muy recomendable para echar unas risas si eres, eso sí, mayor de edad.



▲ Las chicas no lo van a poner fácil y menos a Larry, que no es precisamente un guaperas pero, con juegos, falsas promesas y toda clase de triquiñuelas... a lo mejor acaba triunfando.



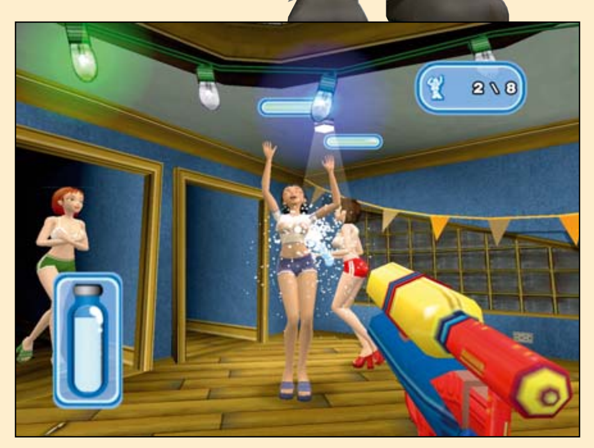
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18
- **Género:** Aventura
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Comentado:** MM 118 (Nov. 2004)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** High Voltaje Software/Sierra
- **Distrib.:** Vivendi **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.who-is-larry.com



LA ANTIGUA NOTA 88
▶ ***UN DESMADRE DE AVENTURA.*** *Es sencillo y te reirás mucho. Si eres adulto, varón y no tienes muchos remilgos, pues mejor.*

LA NUEVA NOTA 91
▶ ***IRRESISTIBLE LARRY.*** *No seas tan duro como las chicas y dale cuartelillo a «Larry». Por poco dinero te "partirás la caja".*



▲ Bueno, tal vez no se coma una rosca, pero enchufar a las chicas con una pistola de agua... es un espectáculo. Y, si no ligas, pues eso que te llevas...



▲ En los diálogos no tendrás que preocuparte por ser ingenioso, pero sí de mantener la compostura o la chica te mandará a la porra.

Beyond Good & Evil

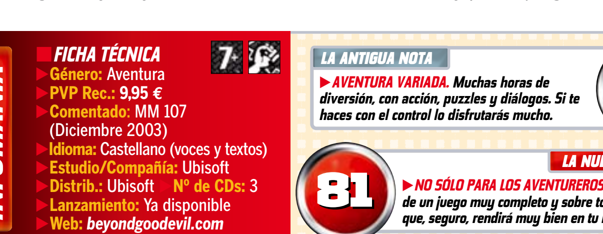
Aventura y mucho más

ANTES DECÍAMOS

¿Imaginas una aventura en la que puedas conversar con rinocerontes, pilotar aerodeslizadores, luchar contra alienígenas o explorar un mundo exótico? Porque en «Beyond Good & Evil», puedes. Jade, la intrépida protagonista, vela por la seguridad de un orfanato amenazado por una raza alienígena. Así, desde la perspectiva en tercera persona, nos encontramos con un desarrollo muy variado que pese a ciertas dificultades en el control ofrece puzzles lógicos, acción, carreras y diálogos inteligentes y muy bien doblados.

AHORA DECIMOS

Aunque «Beyond Good & Evil» es una aventura que cuenta con un guión coherente y bien elaborado, se apoya en un desarrollo no del todo lineal y nos permite hacer un montón de cosas para conseguir que la sensación de juego sea de libertad y variedad. Tal vez más que como aventura debe ser considerado un compendio de géneros con aventura, acción, diálogos y carreras... Además, a pesar de ser un juego sencillo nos obliga a darle al coco para resolver enigmas y situaciones comprometidas. Hay pocos juegos así.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Aventura
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 107 (Diciembre 2003)
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft
- **Distrib.:** Ubisoft **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *beyondgoodevil.com*

LA ANTIGUA NOTA 83

AVENTURA VARIADA. Muchas horas de diversión, con acción, puzzles y diálogos. Si te haces con el control lo disfrutarás mucho.

LA NUEVA NOTA 81

NO SÓLO PARA LOS AVENTUREROS. Se trata de un juego muy completo y sobre todo variado que, seguro, rendirá muy bien en tu PC.



▲ La exploración y los diálogos dan paso a la acción con enfrentamientos sencillos pero que exigen habilidad.



▲ Carreras en un juego de aventura. Si conviertes a Jade en una gran piloto conseguirá dinero que le será muy útil.

Men of Valor

Pásalo bien en el infierno

ANTES DECÍAMOS

¡Qué razón tenía "Rambo" cuando decía aquello de que "esto es un infierno"! Y eso que no hubiese durado ni un cuarto de hora en el infierno de «Men of Valor» yendo así... a pecho descubierto y cargando con la ametralladora a pulso. Aquí, tu personaje es el de un novato recién llegado a Vietnam que tiene que sobrevivir en las situaciones más peligrosas y necesita el apoyo de sus compañeros de pelotón. Las misiones tienen un diseño sensacional, con instantes gran intensidad y períodos de tensa calma. Lástima que en ocasiones la IA de los enemigos falle y también que no haya sido traducido. De no ser por ello, estaríamos ante uno de los grandes de la acción bélica. Aún así, se trata de un gran juego.

AHORA DECIMOS

La acción bélica ha dado un buen puñado de juegazos en los últimos tres años. Muchos de ellos siguiendo la estela del bombazo que supuso «Medal of Honor. Allied Assault». Los creadores de aquel juegazo, los estudios de 2015, son también los responsables de «Men of Valor». Por ello, no extraña el cuidado puesto en el estupendo diseño de las misiones. Desde luego, «Men of Valor» no es tan sobresaliente como lo fue «Allied Assault» pero es uno de los mejores juegos de acción inspirados en la guerra del Vietnam.

▲ Todas las misiones de «Men of Valor» tienen un diseño formidable, pero la ambientación es todavía mejor. La tensión está asegurada en un entorno bélico tan realista.



▲ El factor sorpresa juega a favor de tu enemigo. Te estará esperando.



▲ La misión no acaba al subir al helicóptero. Tienes que hacerte cargo de la ametralladora.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Comentado:** MM 120 (Enero 2005)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** 2015/Sierra
- **Distrib.:** Vivendi
- **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.menofvalorgame.com*

LA ANTIGUA NOTA 82

LA GUERRA FUE ASÍ. El acertado diseño de las misiones y la ambientación hacen de él uno de los mejores juegos de la guerra de Vietnam.

LA NUEVA NOTA



NO PIERDAS EL HELICÓPTERO. Un juego de acción estupendo con unos gráficos a la última y muy buen precio ¿Qué más se puede pedir?

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Football Generation	9,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

Series clásicas

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Mafia	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Vietcong: Purple Haze	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€

UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
Baldur's Gate	11,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Pack Aventura	19,95€
Pack Estrategia	19,95€
Pack Sports	14,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
The Omega Stone	14,95€
Tripack Adventure	14,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€

VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Ground Control II: Operation Exodus	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES – TITANIUM	
American Conquest	14,95€
Blitzkrieg	14,95€
Cossacks Anthology	29,95€

Cossacks Anthology

Estrategia de élite

ANTES DECÍAMOS

Si juegas para pasar el rato... olvídate de «Cossaks». Este es un juego destinado a los que no les asusta la estrategia más avanzada. Una apuesta arriesgada, porque implica dar la espalda a los jugadores menos pacientes y expertos. Pero es un riesgo que «Cossacks» asume sin problema para ofrecer, a cambio, un gran rigor histórico y un desafío que abarca multitud de posibilidades estratégicas y de opciones de juego. Con buenos gráficos pero sin demasiada espectacularidad, ofrece sobre todo complejidad y realismo. ¿Te atreves con él?

AHORA DECIMOS

Para hablar de «Cossacks: European Wars» habría que añadir muy poco sobre lo que ya hemos dicho. Técnicamente se ve superado por juegos actuales. Pero no era la espectacularidad lo que buscaba el original. Lo que hay que tener en cuenta es que, en esta reedición, «Cossacks» reúne las dos expansiones que aparecieron después: «The Act of War» y «Back to War». No obstante, no deja de ser un juego complicado, que sólo cuenta con el manual en castellano. En definitiva, un pack sólo para los estrategas más audaces.



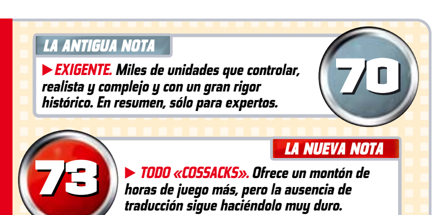
▲ Encontrarás toda clase de unidades especializadas. ¿Sabrás mover tus tropas en el campo de batalla?



▲ El terreno, la tecnología de los siglos XVII y XVIII, las edificaciones... todo tiene una importancia estratégica.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Comentado:** MM 112 (Mayo 2004)
- **Idioma:** Inglés, (textos y voces) Castellano (manual)
- **Estudio/Compañía:** GSC/CDV
- **Distrib.:** Zeta Games **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.cossacks.com



The Westerner

¡Una del oeste!



▲ El argumento y la mecánica de «The Westerner» recuerda mucho a los juegos de aventura clásicos, como los de las sagas «Monkey Island» o «Space Quest».



▲ Los puzzles se encadenan: resuelves uno y obtienes lo que necesitas para el siguiente.



▲ Existen varias historias paralelas a la principal que amenizan la aventura.

ANTES DECÍAMOS

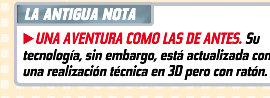
Si quieres saber cómo es «The Westerner» y eres un habitual de las aventuras es sencillo: se trata de un «Monkey Island» en el Oeste, pero con una tecnología más actualizada. Pero una definición así no le hace justicia, de modo que vamos a intentarlo de nuevo: todo lo bueno que ha dado de sí el género de las aventuras gráficas está en «The Westerner». Así de simple. Un argumento bien hilvanado, diálogos ingeniosos y muy divertidos, ausencia de escenas de acción y un montón de puzzles encadenados que se basan en la combinación y el uso de objetos. Sencillo de manejar y con una dificultad moderada que siempre sigue la lógica, «The Westerner» es una aventura como las de antes, pero con unos gráficos 3D de lujo.

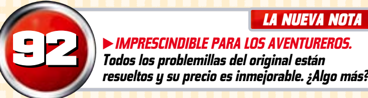
AHORA DECIMOS

A pesar de la calidad que en general poseía la última creación de la compañía española Revistronic, el lanzamiento, un tanto precipitado, de «The Westerner» quedó un poco deslucido. Esto fue debido, más que nada, a unos cuantos fallos que todavía estuvieron presentes en la versión final. Todos ellos fueron posteriormente corregidos y, de hecho, el juego ha obtenido un gran éxito internacional. Sin duda, es una de las referencias de la aventura clásica y en esta reedición aparece de manera impecable y a un precio sensacional. Ningún aficionado a la aventura debería dejarlo pasar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- **Género:** Aventura
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 108 (Ene. 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Comp.:** Revistronic /Planeta Interactive
- **Distrib.:** Planeta Int. **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.revistronic.com





Micromanía PRESENTA **ESPECIAL CD 2004**

TODO UN AÑO DE MICROMANÍA EN UN CD

Más de 1.500 páginas de tu revista en formato PDF



¡Una recopilación que no te puedes perder!

Todos los artículos del año en PDF
12 números en un CD único para tener a mano toda la información que necesites.

Buscador e índice interactivo
Localiza rápidamente cualquier artículo y accede a su contenido en el momento desde tu PC.

Todo sobre los juegos del año
Lee en pantalla o en papel: trucos, soluciones, análisis, reportajes, avances... Todo a un simple click.

Colecciona tu revista
Ten a mano tus Micromanías en un espacio mínimo.

¡La mejor herramienta de consulta!

A la venta el 13 de mayo en tu quiosco

Los mejores de 2004
¡¡YA TENEMOS GANADORES!!

Ha pasado otro año y de nuevo, gracias a tu opinión y a tu voto, los mejores de 2004 en Micromanía ya tienen nombre y premio. Esta es la lista completa que tú has elegido. Gracias por participar y por hacer oír tu voz. Damos paso a lo mejor de lo mejor de todo el año.

Si los videojuegos fueran como los vinos tendríamos que decir que la cosecha de 2004 ha sido excepcional, porque hacía mucho tiempo que no se daban tantos juegos excelentes, incluso revolucionarios, en un mismo año. Afortunadamente para nosotros la "papeleta" de elegir a los mejores era cosa vuestra y, cómo esperábamos, la respuesta ha sido abrumadora. En algunos géneros la votación ha estado más ajustada, en otros, en cambio, el ganador se ha impuesto por goleada. También ha habido algunas sorpresas y, claro está, algunas victorias que estaban cantadas, pero lo que importa es que en todos los casos habéis sido vosotros los que habéis elegido. Estos son, en definitiva, "vuestros" juegos del año, los mejores entre los mejores.

JUEGO DEL AÑO

HALF-LIFE 2

41% DE LOS VOTOS
GANADOR

➲ Compañía: Valve ➲ Distribuidor: Vivendi
➲ Comentado en MM: 119 ➲ Puntuación MM: 98

Para ser elegido como mejor juego de 2004 hay que ser realmente bueno, porque la competencia este año ha sido salvaje, pero si hay un título que está a la altura del desafío ese es «Half-Life 2», la joya de Valve que, literalmente, ha marcado un antes y un después en su género. Es difícil destacar una cualidad por encima de otra en juego de estas dimensiones, pero si hay que elegir nos quedamos con la revolucionaria forma en la que la jugabilidad se combina con la física y la interacción con los escenarios. Bueno, con eso y con su tecnología gráfica. Venga, y también con su guión. ¡Ah!, y también con... con todo, porque, como vosotros habéis dicho, «Half-Life 2» es, sin duda, el mejor.









9% DE LOS VOTOS
FINALISTA

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

➲ Compañía: EA Games ➲ Distribuidor: EA
➲ Comentado en MM: 119 ➲ Puntuación MM: 95

Los ejércitos de la Tierra Media asaltan tu PC en un juego espectacular que consigue lo que parecía imposible: capturar toda la grandeza de la obra de Tolkien y de sus épicas batallas. Se trata, sin duda, de un juego digno de Hollywod.



8% DE LOS VOTOS
FINALISTA

ROME: TOTAL WAR

➲ Compañía: The C. Assembly ➲ Distribuidor: Activision
➲ Comentado en MM: 117 ➲ Puntuación MM: 96

La estrategia actual no podría entenderse sin la serie «Total War» que, con esta segunda entrega, demuestra como la tecnología más innovadora puede aplicarse para alcanzar una profundidad estratégica sin precedentes. Revolucionario, de principio a fin.

ESTRATEGIA

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

36% DE LOS VOTOS GANADOR

- Compañía: EA Games
- Distribuidora: EA
- C. en MM: 119 P. MM: 95

La combinación de una tecnología revolucionaria, un sistema de juego apasionante y la ambientación de El Señor de los Anillos sólo podía dar como resultado el mejor juego de estrategia del año. Batallas épicas, escaramuzas relámpago, héroes, ejércitos... el sueño de todo estratega hecho realidad.



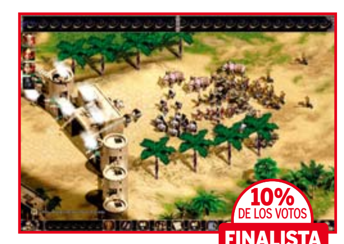


33% DE LOS VOTOS FINALISTA

ROME: TOTAL WAR

- Comp.: The C. Assembly Dist.: Activision
- Com. en MM: 117 Punt. MM: 96

Una profundidad estratégica a prueba de bombas y unos combates multitudinarios como jamás habías visto son las bazas de esta increíble juego, cuya aparición marca una nueva forma de entender la estrategia.



10% DE LOS VOTOS FINALISTA

IMPERIVM III

- Comp.: Haemimont Distrib.: FX Int.
- Com. en MM: 121 Punt. MM: 92

El sólido sistema de juego de la serie «Imperivm» se refuerza en esta tercera entrega con una enorme cantidad de nuevos contenidos, como escenarios, campañas o civilizaciones, que lo convierten en una mezcla explosiva.

ACCIÓN

HALF-LIFE 2

42% DE LOS VOTOS GANADOR

- Compañía: Valve
- Distribuidora: Vivendi
- C. en MM: 119 P. MM: 98

El mejor juego de acción de todos los tiempos. Así de sencillo. Por tecnología, ambientación, guión, realismo, física, ritmo, desarollo,... por tantas cosas, que es difícil enumerarlas. Vamos, que más que un juego lo que nos ha ofrecido Valve es una auténtica obra de arte y, por supuesto, una cita ineludible para cualquier aficionado a los videojuegos.





13% DE LOS VOTOS FINALISTA

FAR CRY

- Comp.: Crytek Distrib.: Ubisoft
- Com. en MM: 110 Punt. MM: 97

Pocas veces se ha visto un juego de acción que ofrezca tanta libertad al jugador. Súmale a eso una simulación física magistral, un acabado gráfico soberbio y un guión de película y tendrás un juego ganador.



12% DE LOS VOTOS FINALISTA

DOOM 3

- Comp.: Id Software Distrib.: Activision
- Com. en MM: 116 Punt. MM: 98

«Doom 3» posee una tecnología gráfica sencillamente revolucionaria, y la pone al servicio de una historia y una ambientación terroríficas. ¿El resultado? Un juego frenético y apasionante que no te puedes perder.

ROL

SACRED

61% DE LOS VOTOS GANADOR

- Compañía: Ascaron
- Distribuidora: FX
- C. en MM: 115 P. MM: 92

Con un interfaz tremendamente accesible y, al mismo tiempo, con una interminable lista de opciones de juego, «Sacred» es uno de los pesos pesados de la temporada pasada. Añade a eso una cantidad ingente de misiones, obejtos, mapas y todo tipo de contenido y tendrás un juego de rol capaz de tenerte enganchado durante meses.





23% DE LOS VOTOS FINALISTA

VAMPIRE: BLOODLINES

- Comp.: Troika Distrib.: Activision
- Com. en MM: 120 Punt. MM: 90

«Bloodlines» combina toda la fuerza y riqueza del juego de rol de mesa "Vampiro" con una ambientación sobrecogedora que aprovecha toda la potencia del motor gráfico de «Half-Life 2». Terroríficamente bueno.



13% DE LOS VOTOS FINALISTA

FINAL FANTASY XI

- Comp.: Square Enix Distrib.: Ubisoft
- Com. en MM: 118 Punt. MM: 80

En medio de una auténtica avalancha de juegos de rol online «Final Fantasy XI» se ha hecho un hueco gracias a su fantástica ambientación, que captura toda la magia del mejor rol de consola por excelencia.

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

74% DE LOS VOTOS GANADOR

- Compañía: EA Games
- Distribuidora: EA
- C. en MM: 118 P. MM: 93

Sumérgete en el apasionante mundo de las carreras underground y los coches tuneados con este genial juego que te ofrece una jugabilidad a prueba de bomba y un impresionante repertorio de coches, repuestos y componentes. Fabrícate tu propio bólido, ponte al volante y hazte el amo de las calles.



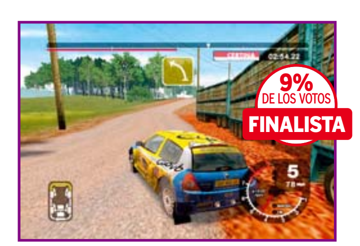


11% DE LOS VOTOS FINALISTA

TOCA RACE DRIVER 2

- Comp.: Codemasters Distrib.: Proein
- Com. en MM: 112 Punt. MM: 90

La simulación automovilística más realista que haya pasado por nuestras manos viene además acompañada por un enorme repertorio de coches y pruebas diferentes y un acabado gráfico como para quitar el hipo.



9% DE LOS VOTOS FINALISTA

COLIN MCRAE RALLY 2005

- Comp.: Codemasters Distrib.: Proein
- Com. en MM: 118 Punt. MM: 89

La serie decana cuando de rallies se trata vuelve a imponer su ley en esta nueva entrega que te hará sentir la tierra bajo tus ruedas. Disfruta con su realismo gráfico y su divertidísima jugabilidad.



AVENTURAS

LS LARRY MAGNA CUM LAUDE

➲ Compañía: High Voltage
➲ Distribuidora: Vivendi
➲ C. en MM: 118 ➲ P. MM: 88

Después de muchos años de espera la serie «Larry» vuelve por fin a nuestros PCs y, para la ocasión, cuenta con nuevo protagonista, un nuevo sistema de juego y un flamante motor 3D. Lo que no ha cambiado es su irreverente sentido del humor que te hará troncharte de risa. ¡Todo un desparrame!


33% DE LOS VOTOS
GANADOR


21% DE LOS VOTOS
FINALISTA

SILENT HILL 4: THE ROOM

➲ Comp.: Konami ➲ Distrib.: Konami
➲ Com. en MM: 117 ➲ Punt. MM: 82

Conoce el verdadero siginificado del miedo con la cuarta entrega de este clásico del "survival horror" y disfruta de su opresiva ambientación, su absorbente historia y su excepcional combinacion de aventura y acción.


16% DE LOS VOTOS
FINALISTA

SYBERIA II

➲ Comp.: Microïds ➲ Distrib.: Virgin Play
➲ Com. en MM: 111 ➲ Punt. MM: 90

Con un acabado gráfico de auténtico lujo «Syberia II» es una aventura clásica que respeta todos los cánones del género y los aplica en una historia apasionante, que te engancha desde el principio hasta el final.

DEPORTIVOS

PRO EVOLUTION SOCCER 4

52% DE LOS VOTOS
GANADOR

➲ Compañía: KCET
➲ Distribuidora: Konami
➲ C. en MM: 119 ➲ P. MM: 94

La cuarta entrega de esta serie legendaria nos ofrece fútbol en estado puro, como no lo habíamos visto antes. Desmarques, presión, pases al hueco, regates... todo ello acompañado por un motor físico y unas animaciones impecables. Y, además, por fin cuenta con jugadores reales. ¿Alguien da más?


21% DE LOS VOTOS
FINALISTA

FIFA FÚTBOL 2005

➲ Comp.: EA Sports ➲ Distrib.: EA
➲ Com. en MM: 117 ➲ Punt. MM: 93

La serie «FIFA» se renueva y nos sorprende con una increíble simulación física que hace que nos sintamos inmersos en un partido de verdad. Sin ningún lugar a dudas, el mejor «FIFA» de todos los tiempos.


10% DE LOS VOTOS
FINALISTA

NBA LIVE 2005

➲ Comp.: EA Sports ➲ Distrib.: EA
➲ Com. en MM: 119 ➲ Punt. MM: 93

Disfruta de toda la fuerza y la velocidad del baloncesto más espectacular del mundo con este increíble simulador, que combina un realismo físico sin precedentes con una libertad de acción impresionante. ¡It's Showtime!

SIMULACIÓN

LOS SIMS 2

65% DE LOS VOTOS
GANADOR

➲ Compañía: Maxis
➲ Distribuidora: EA
➲ C. en MM: 117 ➲ P. MM: 94

Si la originalidad de «Los Sims» te parecía insuperable esta segunda entrega te dejará con la boca abierta. Will Wright se suelta el pelo y te ofrece unos personajes más humanos que nunca a los que sólo les falta hablar. Miedos, pasiones, genética, evolución... y, además, un motor gráfico digno de una película. Simplemente imprescindible .



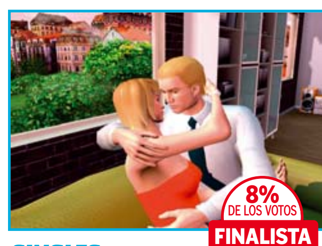



22% DE LOS VOTOS
FINALISTA

PACIFIC FIGHTERS

➲ Comp.: Maddox ➲ Distrib.: Ubisoft
➲ Com. en MM: 119 ➲ Punt. MM: 87

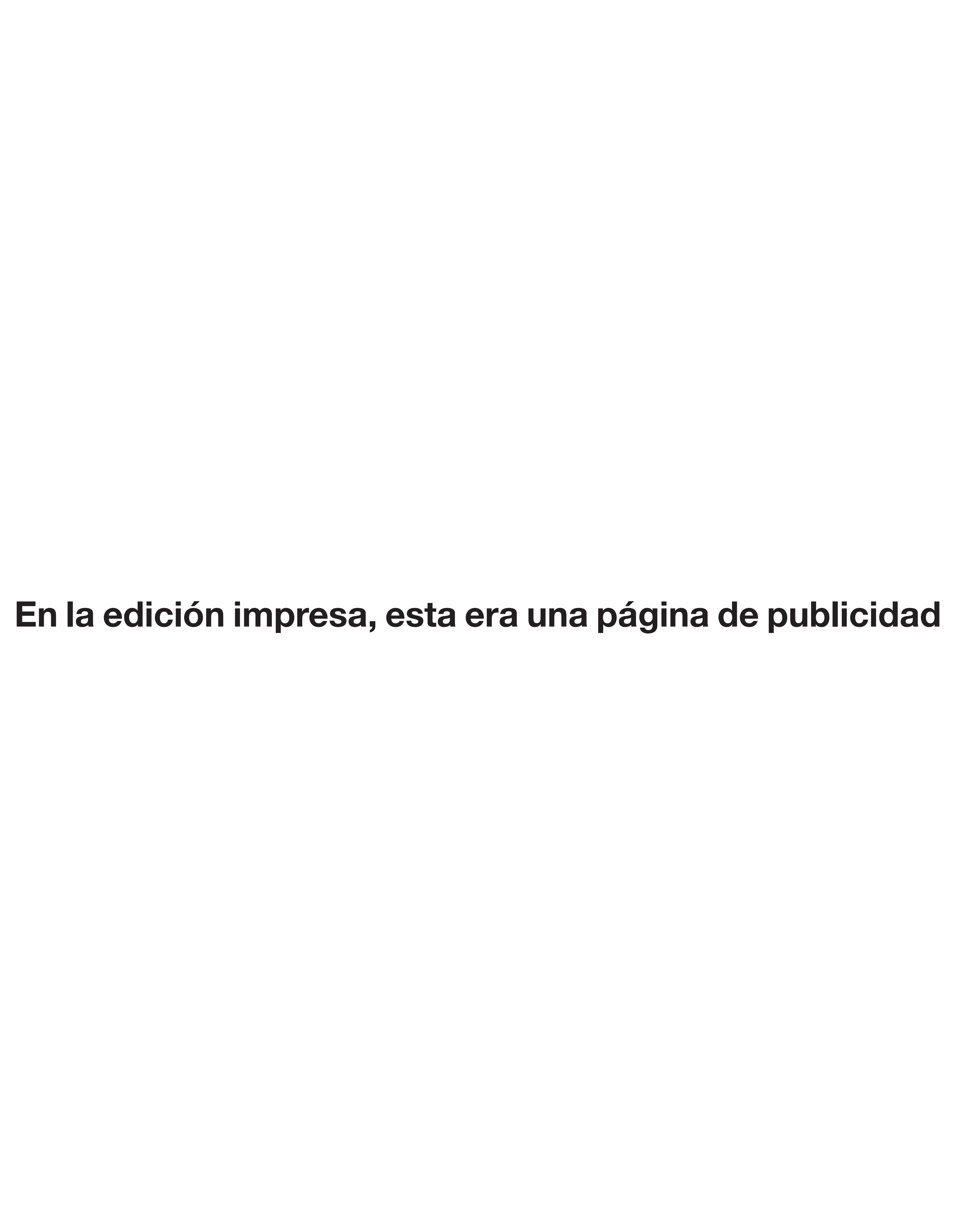
Parecía difícil superar la calidad de «IL-2», pero esta nueva entrega de la serie lo consigue alcanzando cotas de realismo nunca vistas antes en un simulador, para que vivas toda la intensidad de la 2ª Guerra Mundial.


8% DE LOS VOTOS
FINALISTA

SINGLES

➲ Comp.: Deep Silver ➲ Distrib.: Ubisoft
➲ Com. en MM: 115 ➲ Punt. MM: 76

«Singles» toma el sistema de juego de «Los Sims» pero se centra exclusivamente en las relaciones de pareja. Su estupendo motor gráfico y el hecho de que no censura absolutamente nada lo hacen un juego apasionante.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Un mes más, continuamos divirtiéndonos como enanos (literalmente), en el mundo de "Warcraft", sin olvidarnos de jugar con otros juegos de rol y nuevos e impactantes juegos de acción como el nuevo «Chaos Theory».

1 World of Warcraft



- Rol Online
- Blizzard/ Vivendi
- Vivendi
- 44,99 €

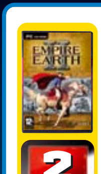
Aunque llevamos ya un par de meses explorando el mundo de Warcraft no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online, tanto por la diversión que nos ofrece como por su enorme riqueza, así como la variedad de opciones. No lo dudes: ¡Pruébalo!




- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94

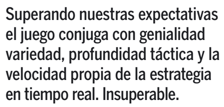


2 Empire Earth II



- Estrategia
- Mad Doc/Sierra
- Vivendi
- 49,99€

Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Insuperable.

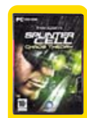


- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 95



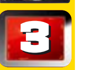
3 Splinter Cell Chaos Theory





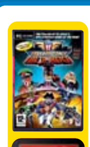
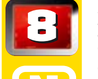
- Acción
- UbiSoft
- UbiSoft
- 44,95 €

Sam Fisher, el agente secreto más versátil que conocemos, protagoniza la aventura más emocionante y "enganchante" del momento.



- Comentado en Micromanía 123
- Puntuación: 96

8 Freedom Force vs. Tercer Reich

- Rol Táctico
- Irrational Games/ Focus
- Proein
- 39,95€

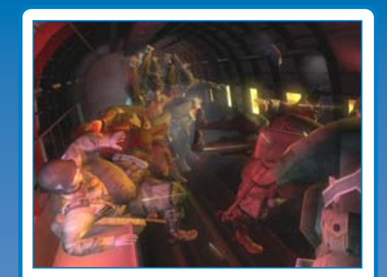
A medio camino entre la estrategia y el rol, el juego te propone crear un equipo de superhéroes y salvar con él al mundo. Variado y divertidísimo.



- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 90



9 Brothers in Arms Road to Hill 30



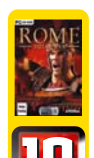

- Acción
- Gearbox
- UbiSoft
- 44,95 €

Toda una revolución en la acción bélica, con una ambientación, una historia y un novedosísimo sistema de órdenes que lo hacen soberbio



- Comentado en Micromanía 123
- Puntuación: 95

10 Rome: Total War



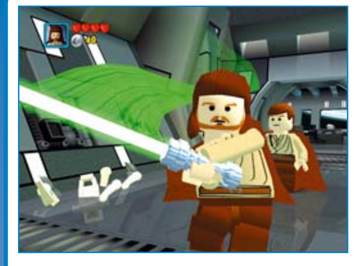
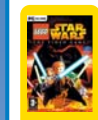
- Estrategia
- The Creative Assembly
- Activision
- 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

- Comentado en Micromanía 117
- Puntuación: 96



11 Lego Star Wars

- Acción
- LucasArts/ Eidos
- Proein
- 29,95 €

El Universo de Star Wars recreado con piezas de Lego es el marco de un juego muy variado que conjuga grandes dosis de acción y diversión junto a una ambientación soberbia.

- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 88

La referencia



Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

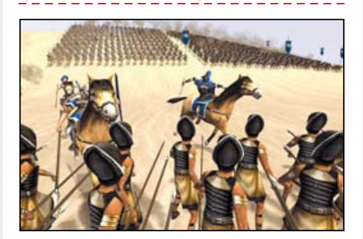
NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

- The Creative Assembly
- Activision
- 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

- Comentado en MM 117
- Puntuación: 96

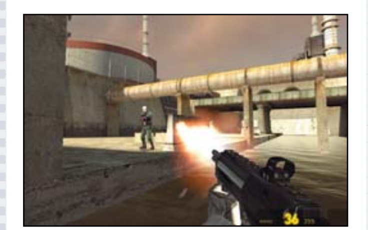


Acción — Half-Life 2

- Valve Software
- Vivendi
- 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace cinco meses es la referencia a seguir en el género de la acción.

- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98



Aventura — La Fuga de Monkey Island

- LucasArts
- EA
- 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70
- Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 Universitarios (+12)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Playboy. The Mansion (+16)	Simulación/Estrategia	Ubisoft
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
5. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
6. Pato D. Quack Att. C. Bolsillo (+7)	Acción	Atari
7. CSI. Miami (+16)	Aventura	Ubisoft
8. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo/Estrategia	Gaelco/Planeta
9. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
10. Alejandro Magno (+12)	Estrategia	Ubi Soft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Marzo de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2: University (+12)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
3. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
4. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. Brothers in Arms. Road... (+18)	Accion	Ubi Soft
6. Splinter Cell Chaos Theory (+18)	Acción	Ubi Soft
7. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
8. Act of War (+16)	Estrategia	Atari
9. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
10. Dark Age of Camelot: (+12)	Rol Online	Hip Interactive

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Marzo de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
2. The Sims 2: University (+12)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
3. Brothers in Arms. Road... (+18)	Accion	Ubi Soft
4. Act of War (+16)	Estrategia	Atari
5. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
6. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
7. S. Wars: Republic Commando (+12)	Accion	LucasArts
8. Shogun Total War (+12)	Estrategia	Electronic Arts
9. Splinter Cell Chaos Theory (+18)	Acción	Ubi Soft
10. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega

* Datos elaborados por Game Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Marzo de 2005.

Star Wars: Republic Commando

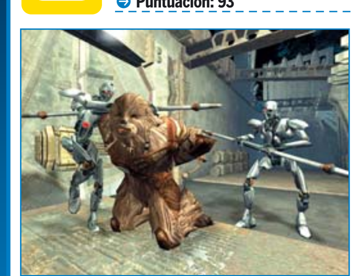
4 — N



➔ Acción ➔ LucasArts
➔ Activision ➔ 49,95 €

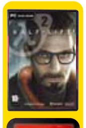
Ponte en la piel de un soldado clon del ejército imperial y realiza las misiones más duras y arriesgadas junto a los miembros de tu comando.

➔ Comentado en Micromanía 124
➔ Puntuación: 93



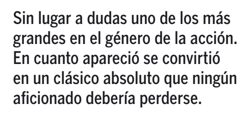
Half-Life 2

5 — =



➔ Acción ➔ Valve Software
➔ Vivendi ➔ 54,99 €

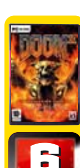
Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.



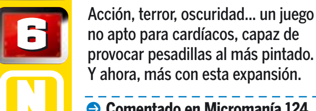
➔ Comentado en Micromanía 119
➔ Puntuación: 98

Doom 3: La Resurrección del Mal

6 — N



➔ Acción ➔ id Software/Activision
➔ Proein ➔ 29,95 €



Acción, terror, oscuridad... un juego no apto para cardíacos, capaz de provocar pesadillas al más pintado. Y ahora, más con esta expansión.

➔ Comentado en Micromanía 124
➔ Puntuación: 93



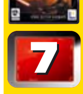
Caballeros de la Antigua República II

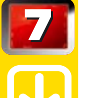
7

➔ Rol ➔ LucasArts
➔ Activision ➔ 49,95 €



El mejor rol y la saga de Star Wars vuelven a conjugarse para ofrecerte un juego que te encantará: variado, largo y divertido como el que más.





➔ Comentado en Micromanía 122
➔ Puntuación: 94

G.T.R. FIA GT Racing Game

12



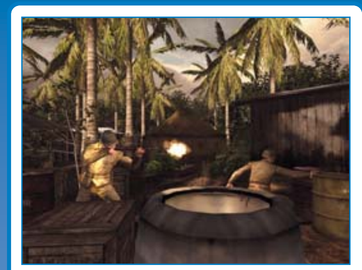


➔ Velocidad ➔ SimBin/10Tacle Stud.
➔ Atari ➔ 49,94 €

Los amantes de la velocidad están de enhorabuena con este genial título visualmente perfecto, emocionante, y con opciones variadísimas.

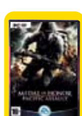
➔ Comentado en Micromanía 123
➔ Puntuación: 91





Medal of Honor Pacific Assault

13





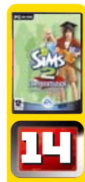
➔ Acción ➔ E.A.L.A./E.A. Games
➔ Electronic Arts ➔ 49,95 €

La acción bélica más realista tiene una cita con todos los amantes del género. Un título sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

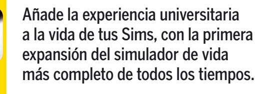
➔ Comentado en Micromanía 119
➔ Puntuación: 97

Los Sims 2 Universitarios

14

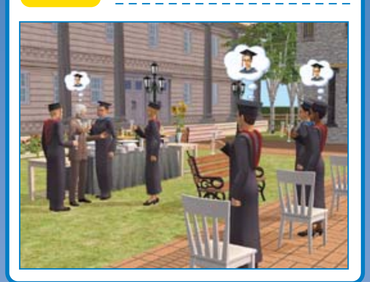


➔ Simulador ➔ Maxis
➔ Electronic Arts ➔ 34,95 €



Añade la experiencia universitaria a la vida de tus Sims, con la primera expansión del simulador de vida más completo de todos los tiempos.

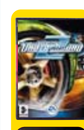
➔ Comentado en Micromanía 123
➔ Puntuación: 94





Need For Speed Underground 2

15





➔ Velocidad ➔ EA Games
➔ Electronic Arts ➔ 49,95 €

El tuning en todas sus variantes y la velocidad son protagonistas de este título, que ha puesto a competir y "tunear" a cientos de miles de fans.

➔ Comentado en Micromanía 118
➔ Puntuación: 93

Rol



Caballeros de la Antigua República II

➔ LucasArts ➔ Activision ➔ 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo Star Wars.

➔ Comentado en MM 122 ➔ Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

➔ Codemasters ➔ Proein ➔ 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

➔ Comentado en MM 112 ➔ Puntuación: 90



Simulación

Pacific Fighters

➔ Maddox/1C/Ubisoft ➔ Ubisoft ➔ 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2», este simulador, que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda, lo mejor del momento en su género.

➔ Comentado en MM 119 ➔ Puntuación: 87



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

➔ KCET/Konami ➔ Konami ➔ 34,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

➔ Comentado en MM 119 ➔ Puntuación: 94

Selección del lector

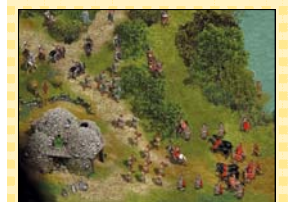
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

La estrategia más pura y compleja entra en vuestra lista con «Hearts of Iron II», para unirse a otros como «Rome» o «Los Sims 2», que siguen entre vuestros favoritos.



1 Rome. Total War
29% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision



2 Imperivm III
27% de las votaciones
MM 121 · Puntuación: 92
Haemimont Games
FX Interactive



3 Los Sims 2
22% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts

4 Hearts of Iron II
14% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 89
Paradox
Friendware

5 Act of War Direct Action
8% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 93
Eugen Systems/Atari
Atari

Acción

«Half-Life 2» sigue en lo más alto de un género que casi todos los meses recibe nuevos "socios", como «Brothers in Arms» y «S.C. Chaos Theory». ¡Vaya nivelazo!



1 Half-Life 2
30% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



2 Brothers in Arms Road to Hill 30
24% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 95
Gearbox
Ubi Soft



3 Splinter Cell Chaos Theory
21% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 96
Ubi Soft
Ubi Soft

4 Medal of Honor: Pacific Assault
13% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 97
E.A.L.A./EA Games
Electronic Arts

5 Second Sight
12% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 88
Free Radical/Codemasters
Codemasters

Aventura

No ha necesitado «Still Life» ni un solo mes para alcanzar el primer puesto de vuestras preferencias aventureras en una lista que se mantiene sin demasiadas novedades.



1 Still Life
28% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 80
Microïds/Zoo Digital
Virgin Play



2 Sherlock Holmes El Pendiente de Plata
26% de las votaciones
MM 121 · Puntuación: 80
Frogware
Nobilis Ibérica

3 Sid Meier's Pirates!
23% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 93
Firaxis Games/Atari
Atari

4 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
14% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi

5 Silent Hill 4 The Room
9% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami

Rol

No le está costando a «World of Warcraft» mantener su reinado en la medida en que roza la perfección "rolera"; y eso que el nivel de juegos del género es abrumador...



1 World of Warcraft
43% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



2 Caballeros de la Antigua República II
27% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Obsidian/LucasArts
Activision



3 Gothic II
17% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 82
Piranha/Jowood
Nobilis

4 City of Heroes
7% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 87
NCSoft
Friendware

5 EverQuest II
6% de las votaciones
MM 121 · Puntuación: 86
SOE
Ubisoft

Velocidad

«NFS Underground 2» mantiene la supremacía en un género que da la bienvenida al estupendo «GTR FIA GT», título que destila automovilismo de competición a puñados.



1 Need For Speed Underground 2
33% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 G.T.R. FIA GT Racing Game
24% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 91
SimBin/10Tacle Studios
Atari

3 TOCA Race Driver 2
22% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein

4 FlatOut
13% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 85
Bugbear/Empire
Virgin Play

5 Xpand Rally
8% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 85
Techland
Zeta Games



Simulación

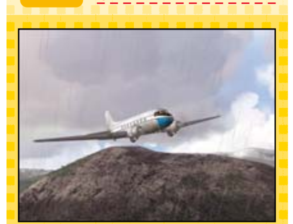
Razones le sobran a «X2: La Amenaza» para entrar entre vuestros favoritos de un género sin muchas novedades al mes. Y «Pacific Fighters» es el que sigue liderándolo.



1 Pacific Fighters
- 29% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



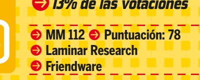
2 Lock On: Air Combat Simulations
- 25% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



3 Flight Simulator 2004
- 19% de las votaciones
- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

4 X2: La Amenaza
- 14% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames

5 X-Plane Flight Simulator v.7
- 13% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware



Deportivos

No tenemos duda de que el fútbol es el deporte rey y «Pro Evolution 4» sigue siendo la prueba más clara. Sólo otro deporte le aguanta el tirón: el tenis, con «Top Spin»



1 Pro Evolution Soccer 4
- 37% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami



2 UEFA Champions League 2004-2005

- 24% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 85
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



3 Football Manager 2005
- 17% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari

4 FIFA 2005

- 15% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts




5 Top Spin

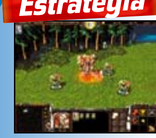
- 10% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev/Atari
- Atari



Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Age of Empires
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 37
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 91
Blizzard	Firaxis	Ensemble Studios

Acción



1 Quake III Arena	2 Doom 3	3 Far Cry
38% de las votaciones	34% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 60	Comentado en MM 116	Comentado en MM 110
Puntuación: 96	Puntuación: 98	Puntuación: 97
ID Software	Proein	Ubi Soft

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Sam & Max	3 Syberia
48% de las votaciones	27% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 70	Coment. en MM 70 (IIEp.)	Comentado en MM 92
Puntuación: 89	Puntuación: 95	Puntuación: 85
LucasArts	LucasArts	Microïds

Rol



1 Diablo II	2 Baldur's Gate II	3 Neverwinter N.
35% de las votaciones	33% de las votaciones	32% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Coment. en MM 80
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Colin McRae2.0
44% de las votaciones	32% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 66
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 94
Microprose	EA Games	Codemasters

Simulación



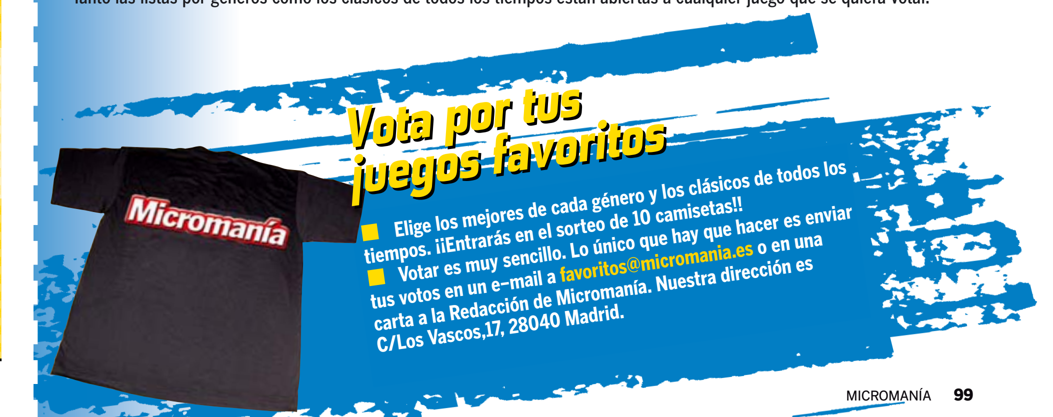
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
42% de las votaciones	37% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

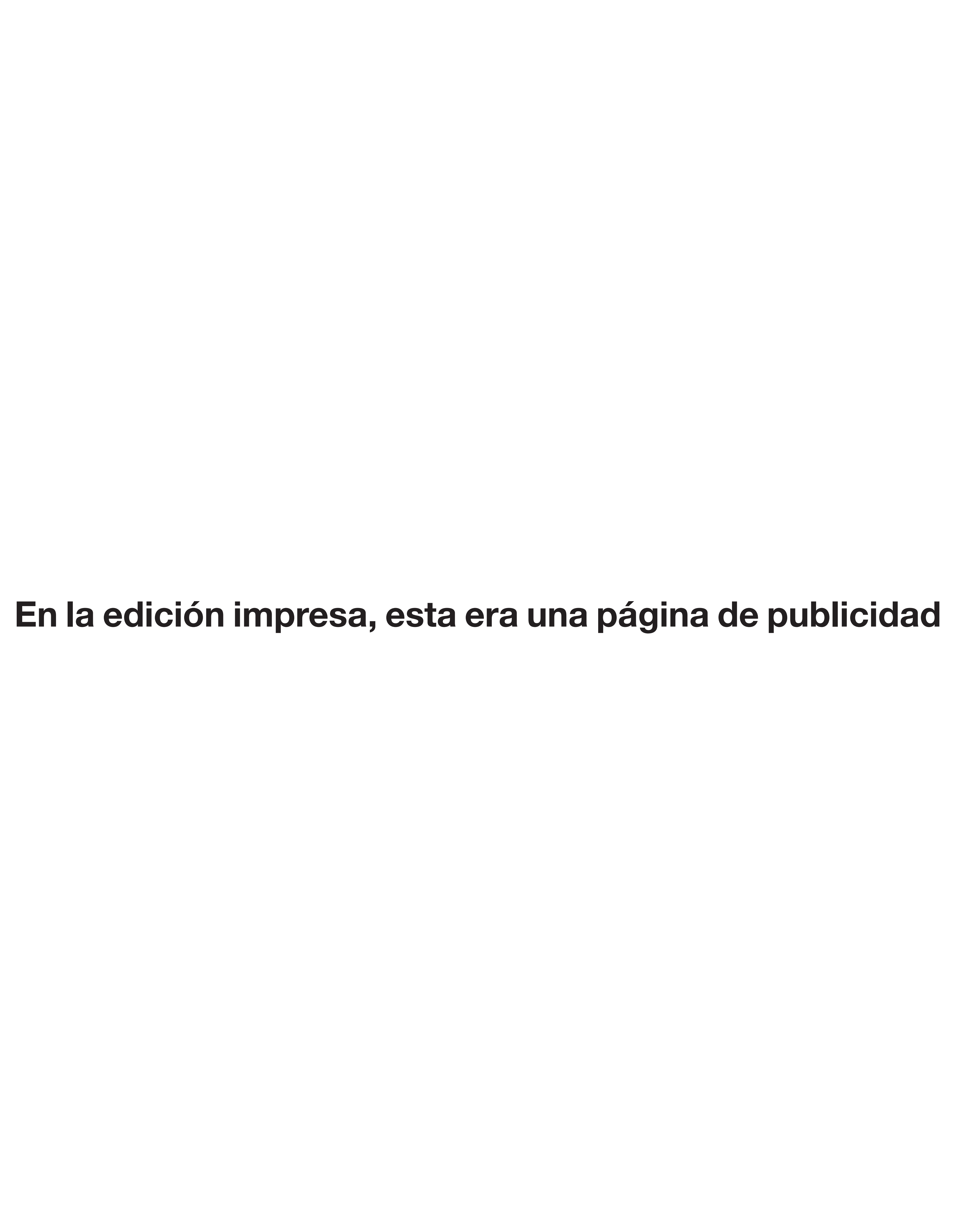
Deportivos

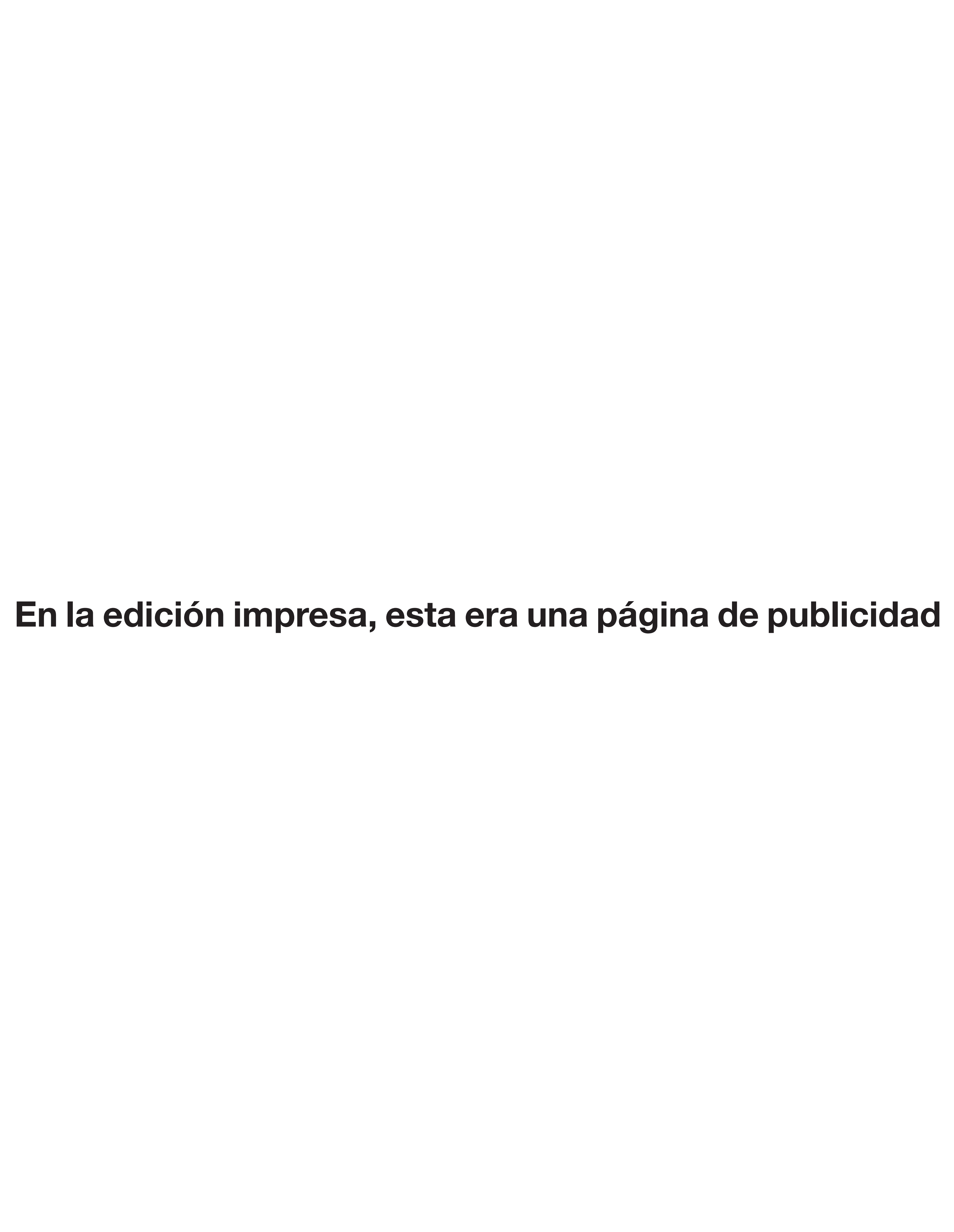


1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 NBA Live 2001
58% de las votaciones	29% de las votaciones	13% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 75
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 89
Sega	Dinamic	Sega

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Caballeros de la Antigua República II Los Señores Sith

Completa el viaje al Lado Oscuro (Parte II)

Has llegado hasta aquí pero, ¿cómo están las cosas? Tus compañeros te temen y tu rostro está ya muy desfigurado, pero han derribado tu nave por tercera vez sobre la luna de Dxun. ...Y, bueno, no estás en tu mejor momento, pero todo se puede enderezar. ¡Vamos ahora a rematar la faena!

Tras el aterrizaje de tu nave sal y avanza hasta que recibas un mensaje de Atton indicándote que alguien más ha aterrizado cerca de vosotros. Ve por el camino de tu derecha hasta llegar a los restos de una nave accidentada. Allí podrás encontrar componentes para reparar al Halcón y un puerto informático oxidado. Utilízalo para reactivar el núcleo y devolver la energía a los droides. Ahora ve por el otro camino, reparando todos los droides que veas.

Avanza hasta que te encuentres con los otros que se han estrellado, los Duros. Da igual las opciones de dialogo que escojas, tendrás que combatir con ellos. Tras la lucha coge los objetos del contenedor de metal y adéntrate en la jungla de Dxun. Acabarás llegando a unas puertas selladas con el cadáver de un mandaloriano. Vuélalas con las cargas de Thorium que conseguiste en Korriban, coge todos los objetos y sigue avanzando hasta que llegues a un claro con varios mandalorianos. Provócales hasta que fuerces una confrontación con ellos y conseguirás un punto del lado oscuro. Cuando la lucha termine te llevarán a ver a Mandalore. Éste accederá a llevarte a Onderon junto a un compañero si logras impresionarle. **(Consulta el cuadro: Impresionar a Mandalore).**

DE VISITA EN ONDERON

Una vez en Onderon dirígete hacia el sector mercantil de Iziz. Allí encontrarás a un grupo de soldados Vaklu atosigando a un periodista al que acusan de ser un espía de la República. Habla con ellos y sugiéreles que el espía podría tener un accidente. La siguiente gente que te encuentres te pedirá un visado abierto de puerto. Respóndeles que es su problema y no el tuyo, y conseguirás un hermoso punto del lado oscuro.

Un poco antes de la salida del distrito te encontrarás con una multitud de personas que quie-







(1) Avanzar por la jungla de Dxun es muy peligroso. Activa los droides de la nave estrellada para facilitar tu avance. **(2)** Convence al mandaloriano para que vaya contigo a matar al zakkeg. **(3)** Los asesinos sith están siempre al acecho, ¡cuidado! **(4)** En la cantina de Iziz se encuentra uno de los capitanes a los que tienes que convencer para que se retire. Usa la Fuerza con éste y lo tendrás en el bote. **(5)** Justo antes de salir de Onderon estallará la guerra civil. Ábrete paso hasta el espacio puerto y ten mucho cuidado con las torretas.

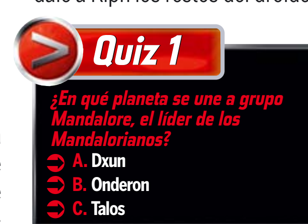


ren expulsar a la reina. Diles que la reina debería escuchar la voluntad de su pueblo. Al poco de terminar este diálogo se te acercará un hombre que te dirá que hables con Anda, que quiere que "retires" a tres capitanes realistas de sus puestos. Acepta, pero déjalo para más adelante ya que pronto necesitarás a uno de ellos –Riiken– de una pieza. Ve al sector oeste, donde serás atacado por varios cazarrecompensas. Acaba con ellos, saquéalos y sigue avanzando hasta la oficina de Dhagon Gent. Allí descubrirás que ha sido arrestado. Si quieres averiguar más deberás hablar con el capitán Riiken. Sal del sector y vete a hablar con él. Por el camino, serás atacado por otros cazarrecompensas.

INVESTIGANDO EL ASESINATO

Riiken te dirá que Dhagon está en prisión como sospechoso de asesinato. Como necesitas a ese hombre libre para llegar al maestro Jedi Kavar, tendrás que limpiar su nombre. Para ello ve a la cantina, habla con Panar y luego con Nikko. Cuando Mandalore te lo pida sal fuera a investigar dónde encontraron el cuerpo. Mira justo detrás de la pila de basura y encontrarás un droide de servicio destruido. Habla de nuevo con Nikko y con Panar. Así averiguarás que hay un droide, 1B-8D, que vende las piezas que saquea de los droides abandonados. Ve a hablar con él, pregúntale por las piezas de los droides de Bahima y cómpraselas por 25 créditos. Compra de paso otra de las piezas para reparar a HK-47.

Ahora vuelve a la cantina y dale a Kiph los restos del droide.



Quiz 1

¿En qué planeta se une a grupo Mandalore, el líder de los Mandalorianos?

- A. Dxun
- B. Onderon
- C. Talos

Cuando termines, dáselos a Nikko, que te dirá que son una evidencia clara de la inocencia de Dragon Ghent. Llévaselos a Riiken para que lo liberen –desde este momento ya podrás hacer la misión de los capitanes– y habla con él. No puede ayudarte en mucho salvo en introducirte en el palacio, pero que para ello necesita su disco, que está en poder de la banda de Bakkel, en la cantina. Prepárate para luchar, ve a la cantina, acaba con todos y coge todo lo que lleven.

¿ARDE ONDERON?

Ve a la oficina de Dragon Ghent, –no sin antes haberte encargado de los capitanes– dale el disco y dile que prepare el encuentro con Kavar. Al poco de empezar aparecerá el comandante Tobin con unos soldados y dará comienzo una batalla. Si vas con Visas te pedirá que exterminéis a todos los que hay en la habitación. Accede a su petición para ganar influencia con ella y ▶▶

IMPRESIONAR A MANDALORE





IMPRESIONAR A ESTE HOMBRE ES MÁS COMPLICADO que conseguir una cita con Claudia Schiffer en lunes. Hay varias tareas que realizar en el campamento, siendo necesario realizar la mayoría de ellas aunque, ya puestos y teniendo en cuenta la experiencia que dan por cada una, merece la pena hacer todas. Las misiones a realizar son las siguientes:

- **Ayudar a Kelborn a eliminar a los intrusos**
- **Eliminar al Zakkeg**
- **Reparar la Telemetría Navegacional**
- **Rescatar a los Mandalorianos**
- **Vencer en el Círculo de Batalla**
- **Volar las puertas de los depósitos de armas**

LA MANERA MÁS ADECUADA PARA HACERLAS sería empezar luchando un par de veces en el Círculo de Batalla, que se encuentra en la parte superior del campamento. Después de la batalla con Kex adéntrate en la selva para luchar contra el Kelborn acompañado de Davrel. Vuelve al campamento, lucha con Tagren y vuelve a la selva a ayudar a Kelborn. Una vez hecho esto vuelve al circulo, haz las dos últimas peleas y habla con Mandalore para que te encargue volar las puertas. Con eso bastará.







(6) Si quieres conseguir que el Intercambio se fije en ti tendrás que ayudarles realizando actos atroces. **(7)** Si vence Hanharr en el duelo, pasará a ser uno de los tuyos. **(8)** Dentro del complejo de Visquis tendrás que hacer frente a un pelotón de mercenarios. **(9)** Dentro de la nave de Goto haréis frente a un buen número de droides. El poder Destruir Droide y las armas de iones aquí son imprescindibles. **(10)** Destruye los generadores de los droides y de las torretas en el campamento sith de Dxun, facilitarás mucho tu incursión en la tumba.





Los poderes destructivos de la Fuerza son capaces de acabar con varios enemigos a la vez. Empléalos en los combates múltiples

TU JOVEN PADAWAN





CUANDO CAMINES por la parte oeste de la zona de refugiados escucharás una conversación sobre el pasado de Atton entre dos Twi'leks. Habla con ellos y luego habla también con Atton. Asegúrate de escoger la opción de diálogo que empieza por Cálmate, ya que te permite influenciar al personaje con quien conversas. Si no tienes bastante influencia, siempre puedes hacer misiones secundarias, sobre todo aquellas que impliquen la muerte de inocentes, para ganar influencia sobre Atton. Tendrás que pasar tres chequeos de influencia para averiguar todo lo que debes saber sobre su pasado pero, si lo consigues, te pedirá que lo entrenes como Jedi y podrás convertirle en un Centinela Jedi a tu servicio.

▶▶ de paso un valioso punto de lado oscuro. Tras el combate sal de la cantina y ábrete paso hacia la lanzadera, preparado para enfrentarte a cualquier amenaza que te encuentres. Ten cuidado, sobre todo con las torretas, cuando te acerques al espaciopuerto. Una vez allí coge la lanzadera de Mandalore y regresa a Dxun.

Cuando llegues descubrirás que Mandalore quiere unirse a ti para reunir a los clanes. Acepta, coge todos los objetos que guarda en su cámara secreta y habla con Kelborn. Te mandará un mensaje cuando sea seguro volver a Onderon. Habla por último con el guía mandaloriano para volver al Halcón de Ébano y pon rumbo a Nar Shaddaa.

EL PLANETA DE LOS CONTRABANDISTAS

Nada más aterrizar aparecerá un toydarian, –Quello– exigiendo que quites la nave de su plataforma de aterrizaje. Persuádele o miente y dile que el Intercambio te ha dicho que puedes aterrizar ahí. Si además le amenazas ganarás otro punto de lado oscuro. Se acabará yendo, pero te dirá que otra persona tenía que aterrizar allí... Dirígete luego al sector de los refugiados.

Allí se te presentará la oportunidad de enseñar a Atton a usar la fuerza. **(Consulta el cuadro: Tu joven padawan).**

Nuestro objetivo en este planeta es hablar con el líder del Intercambio y tratar de averiguar de qué va el tema de la recompensa por los Jedi. Para ganar influencia con el intercambio puedes hacer varias misiones secundarias, como convencer a Lootra de que se una al Intercambio, convencer a unos matones de que vendan a un hombre como esclavo, convencer a una mujer que se llama Nadaa para que se venda al Intercambio o convencer a un enfermo para que se mate. Te diremos cómo hacer un par de ellas.

La entrada al sector de los refugiados está protegida por dos guardias. Para evitarte problemas luego, elimínalos. Hecho esto entra y busca a un hombre enfermo llamado Geriel. Habla con él y no te comprometas a nada. Ahora busca a Saquesh en el complejo del Intercambio. Charla con él hasta que te asigne la tarea de encargarte de Geriel. Después, convence a Geriel de que se suicide.

A continuación busca a Nadaa, una mujer cuya hija va a ser vendida como esclava, y convéncela de que lo mejor que puede hacer es venderse ella misma en su lugar. Tras convencerla ve con Saquesh para que te dé una recompensa.

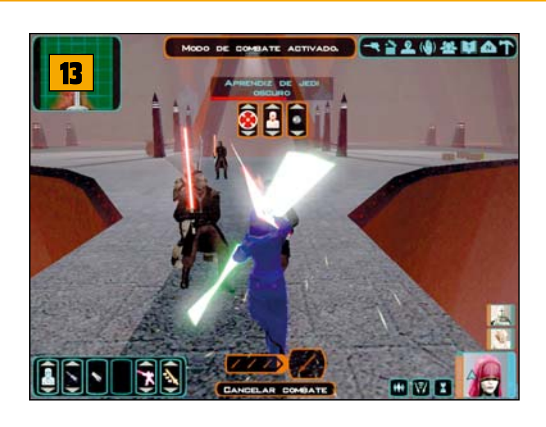
Quiz 2

¿De quién es la tumba que se encuentra oculta en la luna de Dxun?

- A. De Ludo Kress
- B. De Freedon Nadd
- C. De Revan









(11) Dentro de la tumba sith podrás hacerte con objetos interesantes si resuelves los puzzles de los terminales antiguos. Graba la partida antes de responder. **(12)** Date un baño de energía del Lado Oscuro, ganarás un nuevo poder aleatorio. **(13)** Concentra el fuego de todo tu grupo para eliminar a los rivales de la tumba de uno en uno. **(14)** El poder Tormenta de Fuerza es idóneo para acabar con las fuerzas monárquicas que custodian la Rampa Celeste. **(15)** Antes de ir a por Kavar tendrás que enfrentarte con una bestia salvaje, usa tus poderes.



Con la suficiente influencia sobre Atton podrás entrenarle como Jedi. Pero si optaste por el lado luminoso podrás hacerlo con la Doncella

LA REUNIÓN CON EL INTERCAMBIO

Al salir del sector de los refugiados verás una escena que te sugerirá ir a tu nave. La encontrarás llena de esclavistas que pretenden robártela. Dirígete a la sala de seguridad –cerca de la cabina– a hablar con su líder, eliminando por el camino a cualquiera que te moleste. Convéncele de que lo mejor para él es que trabaje para ti. Hecho esto mejora tu armamento, equípate con una máscara antigas, prepara a Atton y sal de la nave.

Apenas hayas salido Atton te llamará y te dirá que ha recibido un mensaje de Virquis –el líder del Intercambio–, en el que dice que te espera a ti solo en el bar Jekk'Jekk Tarr. Si esto no pasara deberás hacer alguna más de las misiones secundarias que indicamos antes.

Dirígete hacia la cantina. Atton aparecerá para desearte suerte y se dirigirá a la cantina. Avanza con el exiliado hasta que te detenga Hanharr. Tras la conversación pasarás a controlar a Atton, que será atacado por dos mercenarias. Acaba con ellas y vuelve a la nave.

Quiz 3

¿Dónde se encuentran ocultos los holocrones sith?

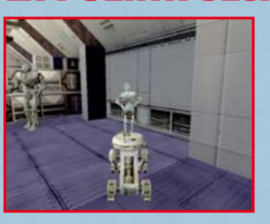
- **A.** En la academia de Artris
- **B.** En la academia de Korriban
- **C.** En la academia de Malachor V

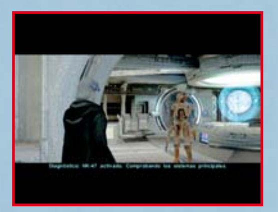
TRAICIÓN EN EL JEKK'JEKK TARR

Cuando intentes entrar en el Jekk'Jekk Tarr serás emboscado por Mira, a la que pasarás a controlar. Se hará pasar por ti y entrará en el bar. Eso sí, no la subas de nivel. Visquis se encuentra en la habitación del final. Cuando entre activará la trampa y la cogerán prisionera. Volverás a controlar al exiliado, que nada más despertar verá al maestro Jedi, quien te dirá que vayas al Jekk'Jekk Tarr.

Nada más llegar el veneno empezará a afectarte pero, a través de una visión Kreia, le enseñará un nuevo poder de la Fuerza para controlarlo. Entra en el bar y prepárate para una batalla en toda regla que no acabará hasta que llegues a la habitación de Visquis. Allí descubrirás que ha huido por unos túneles. Coge los compuestos químicos que verás y amenaza a uno de los Twi'lek para que te informe del paradero de su jefe y sus defensas. Métete por los túneles y atraviesa el laberinto hasta llegar a la guarida de Virquis. Allí, Mira y Hanharr darán rienda suelta a todo su odio contenido –¡bien!– y se enfrascarán en una pelea en la que sólo quedara uno. Tú controlarás a ▸▸

DESBLOQUEAR LA PUERTA SECRETA

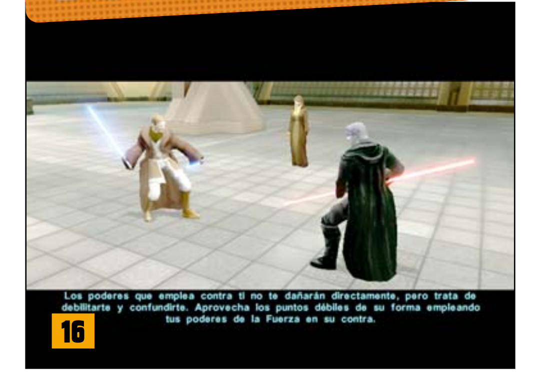




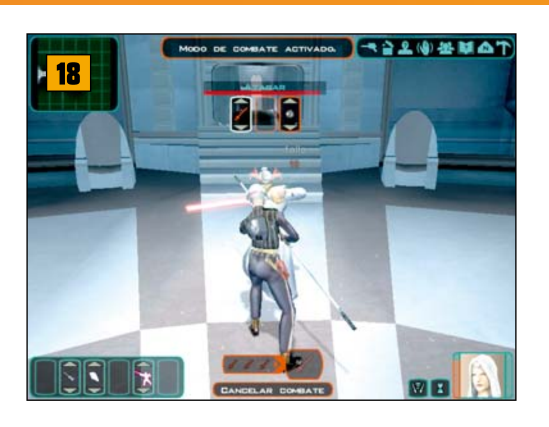
AQUÍ TIENES QUE GIRAR LOS INDICADORES para conseguir que la combinación de códigos quede de la siguiente manera.

▸3E1D 1E7T
▸L7T3 ....3L3D

Gira el indicador del centro en sentido contrario a las agujas de reloj. A continuación, gira el de la izquierda en sentido contrario a las agujas de reloj y, finalmente, el de la derecha en el sentido de las agujas del reloj. Hecho esto accederás a la habitación secreta. Habla con el droide y consigue los códigos de los cargueros de Vogga. También coge los dispositivos para droides y el arma de plasma del contenedor de acero tan eficaz contra los HK-50. Una vez acabes con ellos obtendrás la pieza final que necesitas para reparar a HK-47.

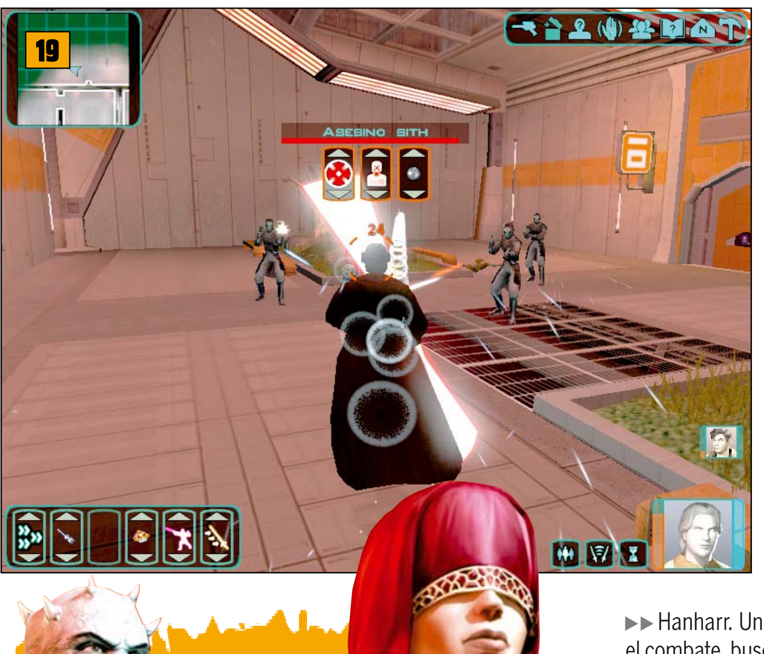






(16) Para acabar con tu antiguo maestro utiliza el poder de Campo Mortal. **(17)** Kreia te ha utilizado para eliminar al antiguo consejo Jedi, lo sabrás en su enclave de Dantooine. **(18)** Artris intentará acabar con la Doncella, pero al poco tiempo, si resiste, el Exiliado pondrá en su sitio a la Jedi corrompida. **(19)** Cuando comience el bombardeo de Talos tendrás que abordar el Destructor Estelar de Darth Nihilus. **(20)** Para volar el Destructor debes que colocar cuatro cargas de protones en lugares clave de la ya debilitada estructura.





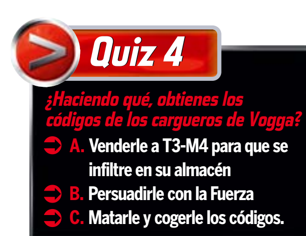
El bar Jekk'jekk tarr está lleno de gas venenoso. No entres allí hasta que te cite Visquis, ya que de lo contrario no llegarás muy lejos

▶▶ Hanharr. Una vez terminado el combate, busca el túnel de escape y utiliza la consola que hay al lado para abrir todos los túneles de escape y dejar pasar al exiliado al complejo. Ahora sólo queda ir a por Visquis.

EL ALMACÉN DE VOGGA

Para infiltrarte en la nave de Goto debes venderle T3-M4 a Vogga, de modo que pase al almacén. Habla con C6-E3 y cuando termines con C7-E3 te volverá a mandar con C6-E3. Charla con él hasta que te deje pasar a la siguiente habitación, –si su compañero se "desactiva"–. Está claro, ¿no? destrúyelo y pasa a la siguiente habitación. Tu objetivo es abrir la puerta secreta del almacén de comunicaciones. Para ello, ve a la terminal de la pared y... **(consulta: Desbloquear la puerta secreta).** Ya con los códigos en tu poder, haz una visita a Tienn Tubb para que los programe en tu nave.

Dentro del yate de Goto, habla con el primer droide que verás para obtener el programa Apagado. Luego ve a la consola de Seguridad –la cuenta es 2– y adquiere el programa Sobrecarga. Destruye a los droides de las siguientes habitaciones hasta que te hagas con el código que desbloquea las celdas. Conéctate a la consola y apágalo para poder acceder a las celdas. Vete hacia ellas y habla con el droide que verás en la segunda celda para obtener la clave que desbloquea las torretas. Conéctate con una consola y apágalas. Ahora ve a la sala de reuniones para volver a reunirte con el Exiliado. Una vez formado el grupo de nuevo, coge los códigos de control del sistema de energía y avanza hacia el puente. El objetivo es huir de esta nave, para lo que hay que desconectar el campo de camuflaje. Debes pasar esos sistemas a secundario en el puente de la nave. Desde ese momento podrás irte en el Halcón. Habla con Hanharr para localizar al maestro Jedi y, una vez te hayas encargado de él, sal del planeta.



Quiz 4

¿Haciendo qué, obtienes los códigos de los cargueros de Vogga?

- **A.** Venderle a T3-M4 para que se infiltre en su almacén
- **B.** Persuadirle con la Fuerza
- **C.** Matarle y cogerle los códigos.

DE VUELTA A ONDERON

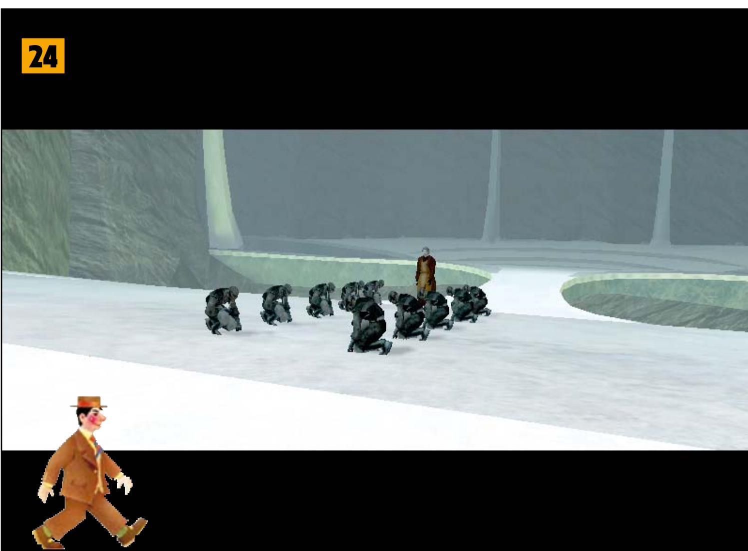
Tras recibir el mensaje de Kelborn aterriza en Dxun y haz que Kreia actualice el cristal "tu nombre". Igualmente, como pronto vas a tener que controlar a dos grupos, uno irá a Dxun y el otro a Onderon, será mejor que compruebes el equipo de los demás personajes. Como líder del segundo grupo selecciona a Visas. Empecemos por el grupo de Dxun. Tu objetivo es entrar en la











(21) Un ataque conjunto del Exiliado, de Visas y de Mandalore bastará para acabar con el mentor de Visas. Pídele a Visas que te ceda la máscara de su maestro. **(22)** Llegados a este punto, podrás darle lecciones de maldad y fuerza al mismísimo Vader. **(23)** En Malachor V puedes practicar con las bestias el poder de Aplastamiento con la Fuerza. **(24)** Algunos de los aspirantes a Jedi se arrodillarán ante ti, conscientes de tu superioridad. **(25)** Derrota a Kreia y podrás preguntarle por el futuro de los personajes con los que ido encontrando.



Como pago por su ayuda el general Valku te dejará que te quedes con las reliquias del museo real de Onderon, incluido una interesante túnica

tumba de Freedon Nadd. Avanza hasta que el guía te diga que hay un detector de movimiento. Acaba con todos los soldados sith y sigue avanzando, destruyendo por el camino el generador.

Una vez allí, accede al terminal de seguridad para descargarte los mapas de la zona y para volver a todos los droides y torretas contra los humanos. A continuación, dirígete a la entrada de la tumba. Ábrete paso hasta la sala de energía oscura y sumérgete. Recibirás un punto de lado oscuro y un poder aleatorio. Continúa tu avance hasta la sala en la que se encuentran los tres señores sith y enfréntate a ellos. Será mejor que concentres el fuego de todo tu grupo en uno. Una vez termines, saquea la tumba y habla con Xarga.

Cuando vuelvas a controlar al personaje principal te encontrarás en mitad de la plaza de Iziz. El comandante Tobin se pondrá en contacto contigo. Tienes que abrirte paso con los tuyos por la Rampa Celeste para entrar en el palacio. Ten cuidado y aléjate de los dispositivos de energía, ya que explotarán en cuanto te acerques. Ya dentro del palacio tendrás que desactivar dos consolas para entrar en la sala de la reina. Prepárate para la lucha contra Kavar. No te costará mucho si usas poderes como Campo Mortal o Tormenta de Fuerza. Después de acabar con él y cuando te lo pida el general, mata a la reina. Ya sólo te queda volver al Halcón de Ébano.

DOS SITH Y UN DESTINO

Debes ir a Dantooine a enfrentarte a lo que queda de los Jedi. Nada más aterrizar, dirígete al enclave Jedi. Tras la escena en la que se revela la traición de tu mentora, habla con Atton y dirígete de nuevo a Telos. Allí tendrás que ir primero a la academia de Artris, a enfrentarte con ella en la sala de los holocrones sith. Emplea Campo Mortal y no tendrás muchos problemas.

Una flota de guerra sith está bombardeando el planeta. Aparecerás en tierra y tendrás que abrirte paso hasta el hangar para, desde allí, coger una lanzadera con la que abordar la nave del señor sith. Allí deberás poner cuatro cargas de protones y enfrentarte al maestro de Visas. Hazlo y dirígete a Malachor V. Allí tu nave vorerá a estrellarse y tú sólo tendrás que llegar a la academia sith. Por el camino te saldrán infinidad de aprendices. Quítatelos de encima con poderes como Tormenta de Fuerza o Campo Mortal. Tras ellos, te queda la lucha contra Darth Sion y Darth Traya. **(Consulta el cuadro Derrota a Darth Sion y Darth Traya).** Así concluye esta apasionante aventura. ¡Suerte! ■ **J.D.**

Soluciones Quiz

1.A. Dxun. **2.B.** De Freedon Nadd. **3.A.** En la academia de Artris. **4.A.** Venderle a T3-M4 para que se infiltre en su almacén.

DERROTA A DARTH SION Y A DARTH TRAYA





DERROTAR A ESTOS ENEMIGOS NO ES MUY COMPLICADO, sobre todo si utilizas el poder Aplastamiento con la Fuerza. Empezando por Darth Sion, lo primero que tienes que hacer es sembrar dudas en su mente. En todas las opciones de diálogo que surjan, dile que Kreia le ha traicionado y que ya no le vale. Eso le hará ser menos decidido en el combate y le debilitará. Tras ello, utiliza el poder del Aplastamiento con la Fuerza para quitarle su energía poco a poco. Tendrás que quitarle toda su barra de energía dos o tres veces para vencerle, pero no te costará mucho si mantienes la calma y tienes paciencia.

EN LO QUE SE REFIERE A KREIA/DARTH TRAYA, tendrás que extinguir su barra energía dos veces antes de poder terminar con ella definitivamente. La primera vez que pierda toda su reserva, y tras el diálogo, convocará a tres espadas láser para que le ayuden en el duelo, atacándote las tres a la vez. Si te enfrentas a ellas en combate cuerpo a cuerpo acabarás siendo derrotado, así que tendrás que cambiar de táctica. Aléjate, y usa contra ellas el poder de la Tormenta de la Fuerza. Una vez eliminadas, ya puedes volver a enfrentarte a Kreia y empezar a atacarla de nuevo con el Aplastamiento.

Los Sims 2 Universitarios

Desparrame juvenil



Por si hay algún padre leyendo esto diremos que el objetivo de esta expansión es hacer que los Sims estudien todo el día y aprueben. Si no es el caso, con una palabra basta: ¡Juergaaaaaa!

En «Los Sims Universitarios» disfrutas de un nuevo ciclo de edad, jóvenes. Puedes crearlos con el editor de Sims, o esperar a que un niño alcance la edad adecuada. Los jóvenes son los únicos que pueden ir a la Universidad: se van a vivir a la residencia y pueden hacer nuevos amigos, formar un grupo y, si queda tiempo, estudiar... Vamos a descubrir algunos trucos para que te saques la carrera con la gorra.

La vida en el campus





Los Sims acuden a la universidad con una cantidad de dinero determinada por la beca que han conseguido. Si creas un Sim joven recibirá una cantidad mínima, así que es mejor partir de cero y "educar" al niño. Cuantas más habilidades consiga de pequeño (jugando a los juguetes educativos, leyendo o yendo a la escuela) más sencillo será aprobar.

En la residencia las habitaciones son bastante pequeñas. Cuando un Sim decida vivir en ella, pausa el juego y elige la mejor habitación. Después ve corriendo hacia ella y toca la puerta. ¡El que primero llega se la queda! Si quieres ganar dinero vende los objetos de otras habitaciones o mueve los muebles a la tuya, usando el editor.

Si te aceptan, también puedes vivir en una fraternidad. Hay menos jaleo que en la residencia, así que acabas antes los trabajos. Si tienes dinero también puedes conseguir una casa propia. En ese caso conviene contratar a una asistenta.



Amigos y estudiantes





Por el campus se pasean todo tipo de estudiantes y jóvenes revoltosos. Conviene llevarse bien con ellos porque así podrás meterte en un grupo de trabajo en la biblioteca, para hacer los deberes más rápido, e incluso participar en grupos de investigación. Si tu Sim es muy sociable mejor que viva en la residencia aunque tenga dinero para irse. En la universidad es mejor tener amigos que objetos de lujo...

Una de las novedades de la expansión es el medidor de influencia. Tus Sims ganan influencia al hacer amigos o cumpliendo los deseos remarcados en azul. Los puntos de influencia se pueden gastar "convenciendo" a otros Sims para que hagan tareas por ti: limpiar la casa, hacer los deberes, etc. También puedes convencer a un Sim no controlable para que se ligue a otro, para que gaste novatadas, etc.

Para entrar en una fraternidad tienes que pedir permiso por teléfono. Después tienes un plazo para hacer dos amigos con los Sims que pertenecen a la fraternidad. Habla con ellos y diviérteles para conseguirlo. También puedes crear tu propia fraternidad: haz amigos, organiza una fiesta de la toga, e insiste para que hagan el juramento de entrada en la fraternidad.

La carrera





La principal ventaja de ir a la universidad es que un Sim puede vivir 24 días más, divididos en 4 años (8 semestres, cada uno de ellos con un examen final). Conviene elegir una de las 11 carreras que sean compatibles con las aspiraciones del estudiante. Puedes cambiar de carrera en cualquier momento, excepto el último año. Estudiar es como tener un trabajo: debes ir a clase de buen humor ciertas horas al día.

Para aprobar las asignaturas puedes conseguir puntos de muchas formas diferentes: asistiendo todos los días a clase, haciendo los trabajos (con ordenador se puntúan más), participando en proyectos de investigación, y presentándote a los exámenes semestrales. Este punto es importante –aunque no definitivo-, pues si no te presentas bajas dos grados en las notas. Dos o tres días antes del examen obliga a tu Sim a estudiar con la puerta cerrada.

Al principio, y por mucho que estudie, tu Sim no puede sacar buenas notas. Para aumentar la nota máxima tiene que mejorar las habilidades indicadas con un círculo en su ficha escolar, usando los objetos adecuados.

Formas de conseguir pasta



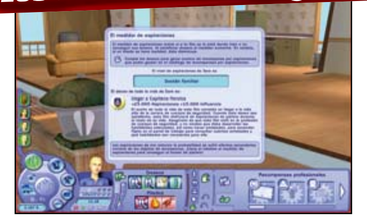


Un estudiante necesita dinero para pagar la residencia, organizar fiestas, jugar en el bar o ligar. Como hemos comentado, un niño que ha mejorado sus habilidades desde pequeño recibe una beca. Obtienes 750 simoleones por cada habilidad con 8 puntos o más, y 1.000 más si sus notas escolares son de sobresaliente. También gana dinero si es huérfano, si su padre fue abducido por un alien e incluso... ¡si sabe bailar!

En el campus existen trabajos para sacar un dinerillo. Los estudiantes pueden trabajar en el bar exprés, la cafetería o el autoservicio. La primera opción es la mejor porque no tienes que ir a la zona comunitaria, que siempre representa una pérdida de tiempo. Simplemente, pincha en el mostrador para pedir trabajo.

Hay otras formas menos conocidas de ganar dinero. Cuando consiguen el objeto de recompensa Cámara pueden vender fotos. Si tienes varios Sims con Creatividad alta compra un instrumento a cada uno y haz que toquen la misma canción para recibir propinas. También puedes ayudar a hacer deberes.

Los nuevos miedos y deseos





Al instalar esta expansión los Sims obtiene un nuevo tipo de aspiraciones: los deseos de toda una vida. Es una aspiración especial que se elige al azar al crear el Sim, por lo que puede ir en contra de su personalidad. En ese caso, mejor crea al Sim. Si cumples dicho deseo el medidor de aspiraciones estará al máximo toda su vida, así que ascenderá más rápido en el trabajo y sus habilidades subirán a mayor velocidad

Veamos algunos consejos con los deseos más desafiantes. Para alcanzar las Bodas de Oro un Sim debe cumplir 50 días de casado, así que oblígalo a casarse el primer día. Para organizar una reunión familiar tiene que haber 10 familiares en la casa, así que organiza una fiesta sólo para la familia. Finalmente, en deseos relacionados con tener hijos y nietos, es obligatorio tener varios amantes al mismo tiempo.

Secretos inconfesables



▲ Para entrar en la Sociedad Secreta tienes que hacerte amigo de tres cualesquiera de sus miembros –los que llevan chaqueta negra con el logotipo de la llama–.



▲ Si quieres que tus Sims vivan más haz que suspendan el semestre: tendrán que repetirlo y ganarán tres días más de vida en el campus. Increíble.



▲ Si ves a un animal de dos patas paseando por el campus ¡no te asustes! Son las mascotas de los equipos. Y cuidado con la vaca. Es antipática y fastidiará a tus Sims.

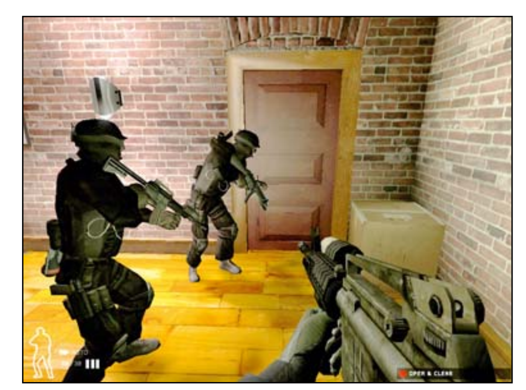


▲ Para añadir ventajas al juego, como aprobados automáticos o detener el tiempo, descarga los parches de la web www.modthesims2.com.

S.W.A.T 4

Los procedimientos de un buen SWAT

Cuando la vida de unos cuantos inocentes civiles pende de un hilo lo importante es conservar la calma, seguir el manual que te han dado en la escuela SWAT y, de paso, aplicar los consejos que te damos a continuación.



▲ La apertura de puertas puede convertirse en la acción más determinante de muchas misiones. Es recomendable comprobar si está abierta o no y, acto seguido, mandar a un grupo de tus hombres a que miren con la cámara si hay alguien tras la puerta. Aun así tampoco debes fiarte al cien por cien, ya que el enemigo puede acechar en algún ángulo muerto.



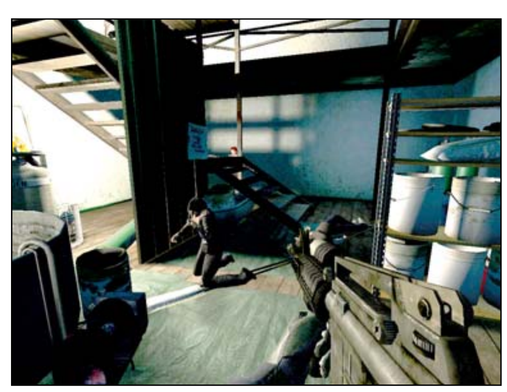
▲ Si tus muchachos encuentran algún tipo de presencia lo primero que debes hacer es dar el alto rápida e insistentemente, o de lo contrario puede que los nervios crezcan y la situación se desmadre. Hay muchas misiones en las que puedes salvar algunas vidas terroristas, lo que te ayudará a incrementar la puntuación de la misión y así poder avanzar a otro nivel.



▲ Haz caso al francotirador. En aquellas misiones en las que esté disponible, siempre que te llegue un mensaje suyo conecta con su mini cámara y manéjalo, ya que implica que habrá divisado algún terrorista o civil. Si estás seguro puedes eliminarlo desde la distancia, aunque también puedes utilizar al francotirador para tener vigiladas estancias de la misión.



▲ Informa de cualquier acción que implique eliminar o esposar a una persona. Ten en cuenta que en la mayoría de las misiones uno de los objetivos es restaurar el orden y si en la central no conocen exactamente lo que está sucediendo la misión no se dará por terminada. Si pasa esto recorre todo el nivel en busca de civiles o terroristas de los que no has informado.



▲ Cuando hay terroristas y rehenes en una misma habitación la cosa se complica enormemente, aunque siempre hay una solución eficaz. Para evitar tiroteos innecesarios puedes desplegar una bomba de humo o de luz, lo que te dará unos segundos para entrar en la habitación y aprovechar la confusión para detener a los sospechosos.



▲ ¿Se te resiste algún rehén? Eso puede llegar a ocurrir, bien sea por una situación de nervios o porque el personaje en cuestión es, de alguna manera, "afín" al enemigo. Por ejemplo, en la segunda misión la madre del criminal no se dejará esposar así como así. No te preocupes, di a uno de tus hombres que dispare una carga de corriente eléctrica y arreglado.



▲ El equipamiento de tus chicos ha de ser lo más variado. Para que tu equipo sea solvente en todas las situaciones debes equipar a un grupo con unas cuantas granadas C2, para abrir puertas, y granadas de gas, mientras que el otro llevará alguna pistola capaz de lanzar impulsos eléctricos y, sobre todo, la cámara Optiwand para asomarse tras esquinas y puertas.



▲ Si alguna misión se complica no dejes de probar el fantástico editor de niveles que incluye el juego. Con él puedes coger el escenario que se te resiste y practicar con los mismos parámetros que en la campaña principal, o modificarlos. Así podrás conocer de primera mano todas las estancias aunque no la ubicación de los personajes (cambia en cada partida).



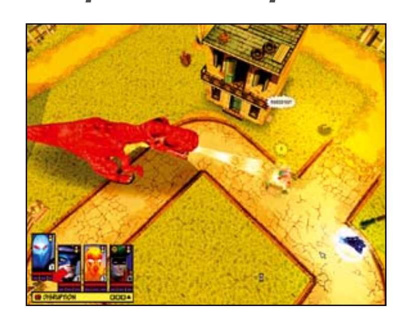
Freedom Force vs The 3rd Reich

Superhéroes en apuros

Si no quieres que ningún supervillano te "mida el lomo" lee atentamente los consejos de esta lupa.



▲ **Trabaja en equipo.** Es fundamental que el grupo trabaje en equipo porque si cada uno hace la guerra por su cuenta lo más probable es que acabes derrotado. Manten a tus superhéroes juntos y haz que luchen coordinados.



▲ **Puntos débiles.** Todos los personajes tienen sus puntos débiles. Si uno es muy fuerte y resistente probablemente sea vulnerable al daño mental. Estudia a tus rivales y ataca con aquello para lo que tienen menos defensas.



▲ **Compensa el grupo.** Trata de que los miembros del grupo estén compensados para poder hacer frente a cualquier eventualidad. Lo mejor es llevar un par de "tanques", un tirador y un especialista.



▲ **Usa el escenario.** Protege a tus personajes más débiles detrás de los edificios, usa las farolas y coches como armas, y dispara desde las azoteas a los personajes que no vuelen. En definitiva, usa el escenario siempre a tu favor.



▲ **Edita con cuidado.** Cuando crees tus propios superhéroes no empieces a ponerles poderes sin ton ni son. Elige dos o tres como máximo y poténcialos para que sean realmente efectivos.



▲ **Usa cebos.** En las mazmorras o escenarios interiores usa un personaje rápido (Bullet o Green Genie, por ejemplo) para que vaya por delante y atraiga a los esbirros hacia el resto del grupo para despacharlos a gusto.



▲ **Controla la fuerza.** No hagas ataques superenergéticos a enemigos pequeños porque malgastarás tu maná, y sin maná no puedes hacer nada. Controla la intensidad de tus ataques y mide tus fuerzas con las de tu rival.



▲ **Cuidado con las explosiones.** Cuando hagas ataques de zona o de ignición ten mucho cuidado con las consecuencias porque puedes provocar una reacción en cadena que te acabe afectando a ti o a tus compañeros.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

A

ACT OF WAR DIRECT ACTION
Códigos bélicos



Puedes introducir cualquiera de los códigos que te ofrecemos a continuación en en la ventana denominada **"Línea Segura"** y una vez escritos, pulsa la tecla **[INTRO]** para activarlos:

» **fortknox:** Suma $1000 a tu presupuesto para la guerra.
» **yeepeekaye:** ten mucho cuidado con el meteorito...
» **keyholemaster:** Conseguirás el mapa de la fase en curso.
» **duckhunt:** ¡Un pato volador!
» **bringoutthedead:** Hazte con una ambulancia.
» **blackhawkdown:** Y ahora hazte con un poderoso misil.
» **coolihaveanewcar:** Aparecerá una furgoneta de la CIA completamente armada.
» **motherrussia:** Ponte al mando de un tanque M80.
» **ymca:** Consigue la apreciada ayuda norteamericana.
» **greenjell:** Ayuda británica.
» **coolimthepresident:** Sí, es el presidente de los EEUU...
» **ineedalltechnos:** Desbloquea todos los edificios.



C

COSSACKS THE ART OF WAR
Haciendo trampas como verdaderos cosacos...



En medio de una partida, pulsa la tecla **[INTRO]** e introduce los siguientes códigos (cuidado con las mayúsculas). Pulsa entonces **[INTRO]** para que se active la correspondiente trampa.

» **multivar:** Pulsa la tecla **[P]** y tendrás acceso a las unidades de otros jugadores...
» **izmena:** Haz "clic" sobre cada color para cambiarte con cualquier otro jugador.
» **VICTORY:** Ganarás inmediatamente el nivel en el que estés.
» **money:** consigue 50.000 unidades de madera, comida, piedra, oro, hierro y carbón.
» **supervizor:** Hazte con el mapa completo.
» **www:** Activa al tiempo los trucos de los códigos izmena, multivar, y supervizor.



E

EVIL GENIUS
Mucho más malvado

Pulsa al tiempo las teclas **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [D]** en medio del juego y pulsa luego **[º]** para que aparezca la consola de trucos sobre la que podrás teclear cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

» **df_buildinstantobjects:** construcción inmediata.
» **df_fullytrainedhenchmen:** entrenamiento completo.
» **cutscenes_enable:** activa todas las escenas cinemáticas.
» **help:** consigues ayuda.
» **showcommands:** te ofrecerás la lista de órdenes.
» **giveall:** obtendrás todo.
» **money [#]:** obtendrás la cantidad de oro que escribas.
» **removemoney:** desaparecerá el dinero que tengas.
» **setmaxpopulation:** configura la población máxima.
» **superagentsetdefeatable [on/off]:** configura el estado del super agente actual.

EL TRUCO DEL MES





STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
Las trampas de las galaxias

En medio de la partida pulsa la tecla [º] y aparecerá una ventana en la que podrás escribir cualquiera de las siguientes contraseñas:

» LOADED: Ante ti aparecerán todos los explosivos, con munición al máximo, y prácticamente todas las armas secundarias.
» FIERFEK: Mucha munición.
» GHOST: Podrás volar y atravesar cualquier superficie.
» PLAYERSONLY: Congela todo, excepto a tu personaje.
» ALLAMMO: Te proporcionará 999 unidades de munición.
» FLY: ¡Es la hora de volar!
» THEMATULAAKLIVES: Disfruta con el modo dios...
» GOD: Serás invencible.
» SLOMO #: Cambiando el número "#", acelerarás o ralentizarás la partida en curso.

F

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH
Habilidades y ¡la victoria!

Para que aparezca la consola de trucos pulsa al mismo tiempo, en cualquier momento de la partida, las teclas **[SHIFT] + [º]**. En la ventana que aparecerá escribe los códigos:



» **DEBUG_ALLPOWERS=1:** Abrirás todas las posibles habilidades del equipo con el que estés jugando, pero durará sólo lo que dure la misión en curso.
» **Mission_Win():** (ojo con las mayúsculas) para ganar de golpe la misión en curso.

EL JUEGO DEL MES

CONFLICT DESERT STORM
en el DVD Micromanía

Consejos estratégicos



» **ACABA CON LOS TANQUES**
Todos los tanques tienen un blindaje muy fuerte en los frontales y laterales, mientras que el blindaje de la parte trasera suele ser mucho menor. Esto significa que un cohete dirigido a la parte trasera del tanque, en la mayoría de los casos, lo hará estallar. También puede funcionar una granada de humo lanzada a la parte central inferior del vehículo.

Por otro lado, si quieres acabar con los tanques que tienen enlace de satélite en su parte superior, dispara a ese enlace y, con un poco de suerte, explotará.

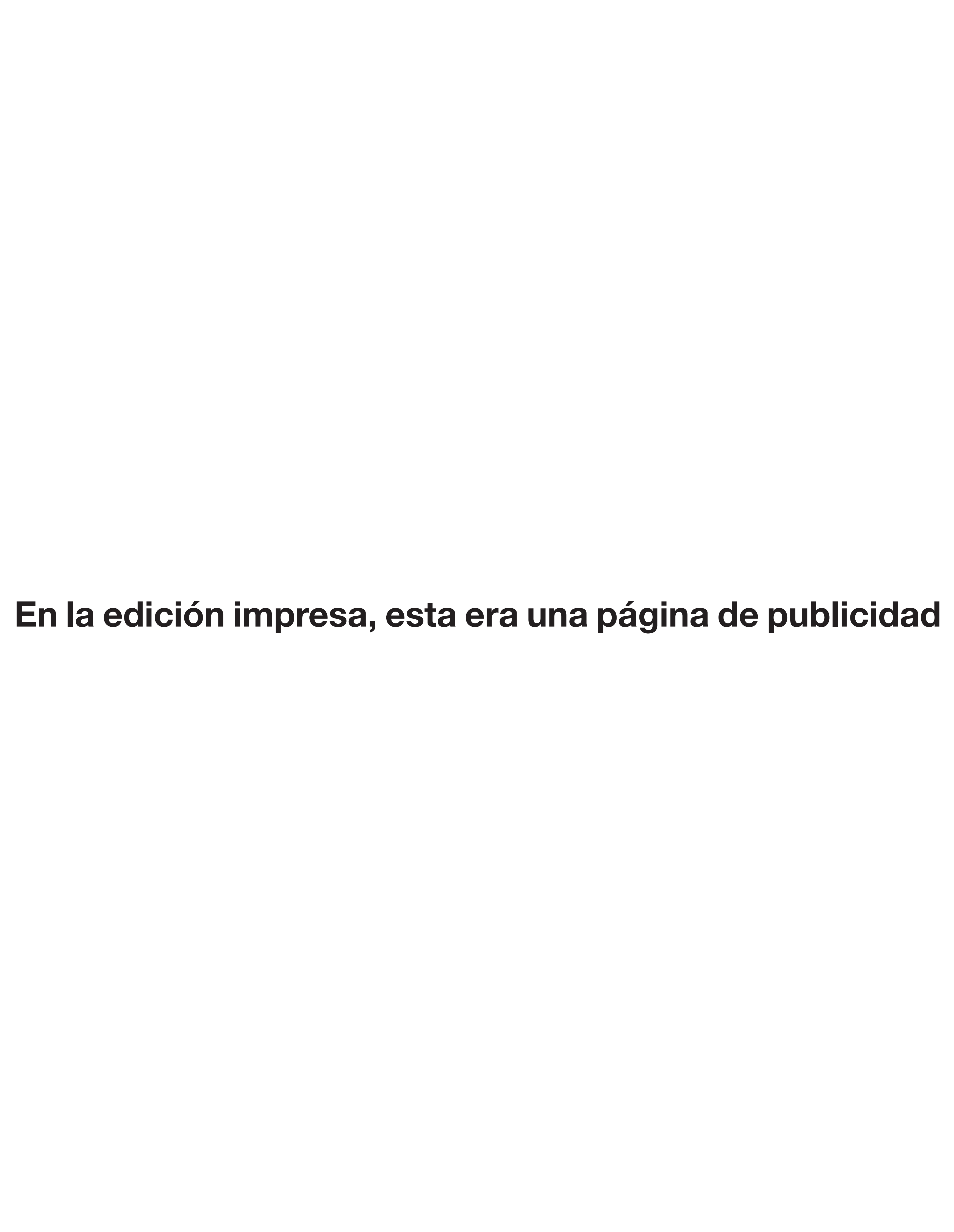
» **ACABA CON LOS SCUDS**
Aunque parezca imposible los SCUDs pueden ser destruidos con el rifle de francotirador. Dispáralos unas cuantas veces desde el momento en que estén a tiro y en seguida acabarán hechos añicos.

» **ACCEDE AL MENÚ DE TRUCOS**
Podrás acceder a un menú lleno de modificadores del juego de este modo: mantén pulsada la tecla [SHIFT] izquierda y teclea la palabra "desertwatch" (sin las comillas). Dirígete a las opciones del juego y entonces te encontrarás con el menú de trucos. Así de sencillo... para hacer el juego mucho más fácil.



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.



TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS


JEDI KNIGHT II. JEDI OUTCAST


JEDI KNIGHT III. JEDI ACADEMY


CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA


GALAXIES. AN EMPIRE DIVIDED


GALAXIES. JUMP TO LIGHTSPEED (Expansión)


BATTLEFRONT


CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II. LOS SEÑORES SITH


REPUBLIC COMMANDO


LEGO STAR WARS

TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS

Los caminos de la Fuerza

El estreno cinematográfico de "La Venganza de los Sith" ya está aquí y LucasArts lo celebra con el lanzamiento de cinco nuevos títulos que se suman a sus clásicos. ¡Déjate dominar por la Fuerza y elige tu juego de Star Wars!

Parece que fue ayer cuando, en 1998, George Lucas anunció que estaba trabajando en la creación de una nueva trilogía de Star Wars. Pero ya han pasado siete años y ahora, después de los Episodios I y II, llega a los cines "Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith". Para preparar el camino al esperado cierre de la trilogía LucasArts no se ha quedado de brazos cruzados: ha montado una impresionante "Guardia Imperial" que ya está escoltando a la película en nuestros PCs y consolas. «Galaxies: Jump to Lightspeed», «Battlefront», «Caballeros de la Antigua Republica II», «Republic Commando» y «Lego Star Wars» han salido al mercado con apenas cinco meses de diferencia. Y para poner las cosas más calentitas Activision estrena la serie Re-Activate con la que reedita «Jedi Outcast» y «Jedi Academy» por 19,95 €. También «Galaxies» –que fue lanzado originalmente por Proein– baja de precio hasta los 29,95 €. Por desgracia, en estos momentos «Caballeros de la Antigua

> **En los últimos años LucasArts ha contratado a los mejores estudios de desarrollo para sus juegos de Star Wars, como Raven, Bioware y Sony Online**

ÚLTIMAS NOVEDADES

Comenzamos con los dos últimos juegos que se han sumado universo Star Wars. Si bien los títulos de las series de mayor éxito irán siendo relevados con posteriores entregas, estos dos ofrecen nuevas propuestas.



Republic Commando

Desarrollador: LucasArts **Distribuidor:** Activision España
Año: 2005 **Comentado MM:** 124 **Puntuación MM:** 93

La guerra es un asunto serio, incluso tratándose de Star Wars. Que se lo digan a los cuatro protagonistas de «Republic Commando»: un grupo de soldados clon que realizan las misiones más peligrosas en Geonosis, en una nave abandonada y en el planeta de los wookies, al servicio de la República. Tu controlas al líder, pero mediante una sencilla combinación de teclas puedes ordenar a tus compañeros que te cubran, que defiendan una posición, que pongan cargas explosivas... Acción táctica combinada con una calidad técnica de lujo dan lugar a una jugabilidad muy bien ajustada, aunque el juego se hace algo corto. Mientras dura, disfrutarás metiéndote en el casco de un soldado clon.

Infomanía

- **Género:** Acción
- **Cronología:** Trilogía Nueva
- **Bandos:** Lado Luminoso
- **Espada Láser:** No
- **Poderes de la fuerza:** No
- **Multijugador:** No

Lego Star Wars

Desarrollador: Traveller's Tales **Distribuidor:** Proein
Año: 2005 **Comentado MM:** 124 **Puntuación MM:** 90

No cometas el error de pensar que éste es un juego para niños. De acuerdo, es muy sencillo pero en diversión y profundidad no tiene nada que envidiarle a los otros títulos de Star Wars. Tienes que completar dieciocho niveles inspirados en las escenas culminantes de los Episodios I, II y III. Por el camino manejarás a cincuenta personajes diferentes, buenos y malos, algunos con poderes de la Fuerza. Además puedes construir objetos con las piezas de Lego para superar algunos obstáculos. sin olvidar que también hay naves y vehículos que podrás pilotar. Créenos si te decimos que da igual la edad que tengas: te lo pasarás en grande con «Lego Star Wars». ¡Palabra de Yoda!

Infomanía

- **Género:** Acción
- **Cronología:** Trilogía Nueva
- **Bandos:** Ambos
- **Espada Láser:** Sí
- **Poderes de la fuerza:** 5
- **Multijugador:** Sí (mismo ordenador)



República» se encuentra descatalogado, aunque es de esperar que Activision lo reedite pronto, también en Re-Activate.

LOS JUEGOS DE LA NUEVA TRILOGÍA

Desde que se estrenó "La Amenaza Fantasma" LucasArts no ha dejado de producir juegos basados en la nueva saga, utilizando estrategias muy diferentes. Los títulos inspirados en el Episodio I, como la aventura «La Amenaza Fantasma», el arcade de carreras «Episodio I: Racer», o el juego de acción «Battle for Naboo», no obtuvieron demasiado éxito, puesto que su calidad técnica era bastante discreta y "repetían" las mismas escenas de las películas.

Coincidiendo con el estreno de «El Ataque de los Clones» las consolas PS2, GameCube y Xbox alcanzaron su mayor apogeo y LucasArts lo aprovechó para lanzar títulos que no están basados en la película, aunque se desarrollan en los mismos escenarios: «Jedi Star Figh- ►►

LA VENGANZA DE LOS SITH
El estreno más esperado

EL FINAL DE LA TRILOGÍA SE ACERCA. Es la película más sombría de la saga: muertes trágicas, actos despiadados, traiciones, engaños y sobre todo... ¡Darth Vader! George Lucas no se cansa de decir que no habrá una tercera trilogía, pero ya está confirmada una serie de televisión, aunque aún no se sabe si será de animación o con actores reales, al estilo de Star Trek o Babylon 5.



¡DESCARGA, DESCARGA! Si aún no has visto el trailer –¡vives en una galaxia muy, muy lejana!–, o quieres descargarte salvapantallas, fondos de escritorio y varios documentales del tipo "cómo se hizo", pásate por la web oficial de Star Wars o por la página de la productora de cine, Fox España.

Lo encontrarás en:
www.starwars.com y
www.fox.es/trailers/index.html

LOS JUEGOS DE STAR WARS

Ya hemos visto las novedades más recientes, pero si echas un vistazo al resto de títulos que completan la familia Star Wars actualmente, verás que no se hablamos de antigüedades, sino de juegos plenamente vigentes. Abarcan casi todos los géneros y la mayoría tienen ahora un precio mucho más bajo.



Galaxies An Empire Divided

➲ Desarrollador: Sony Online/LucasArts ➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2003 ➲ Comentado MM: 108 ➲ Puntuación MM: 80

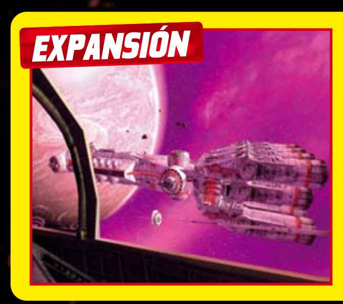
Si aún no has jugado a «Galaxies», ahora es el mejor momento: ha bajado de precio, y en estos dos años de desarrollo han visto la luz numerosos parches que han mejorado mucho el juego.

Necesitarás meses para verlo todo: puedes crear tu personaje eligiendo entre ocho especies y más de treinta profesiones diferentes, para visitar más de diez planetas con 300 Km^2 cada uno. Elige el bando Rebelde, Imperial, o neutral y participa entre miles de jugadores, agrupados en equipos para cumplir todo tipo de misiones. La perseverancia es la clave.

Infomanía

- ➲ Género: Rol Online
- ➲ Cronología: Trilogía Clásica
- ➲ Bandos: Ambos
- ➲ Espada Láser: Sí
- ➲ Poderes de la fuerza: Variable
- ➲ Multijugador: Sí

EXPANSIÓN



STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

➲ Desarrollador: Sony Online/LucasArts
➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2005
➲ Comentado MM: 119 ➲ Puntuación MM: 85

Añade dos nuevas razas; los Ithorian y los Sullustan, cien misiones y cuatro oficios. Y, ¡por fin puedes comprar tu propia nave! Un X-Wing, un TIE Interceptor, un transporte... ¡Hay más de veinte para elegir!





Jedi Knight II. Jedi Outcast

➲ Desarrollador: Raven/LucasArts ➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2002 ➲ Comentado MM: 88 ➲ Puntuación MM: 92

Si tu PC no es de los más potentes y la acción es lo tuyo, «Jedi Outcast» es una elección ideal. Sus gráficos siguen siendo muy resultones y la jugabilidad es variada. Puedes manejar una espada láser con varios tipos de defensa y ataque, disparar armas, y visitar lugares legendarios de las películas.

Infomanía

- ➲ Género: Acción
- ➲ Cronología: Después de las películas
- ➲ Bandos: Ambos
- ➲ Espada Láser: Sí
- ➲ Poderes de la fuerza: 14
- ➲ Multijugador: Sí

Jedi Knight III Jedi Academy

➲ Desarrollador: Raven/LucasArts ➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2003 ➲ Comentado MM: 105 ➲ Puntuación MM: 85

A Raven no le gusta dormirse en los laureles y por eso, para la tercera parte de la saga «Jedi Knight», ideó un juego completamente diferente. Cuenta con muchas misiones opcionales que te permiten conseguir puntos con los que obtener una considerable variedad de poderes de la Fuerza y distintos tipos de combate: espada de doble hoja, o dos espadas. Y mientras esgrimes tu arma, quizá te cruces con Luke Skywalker y Chewbacca, entre otros famosos personajes...





Infomanía

➲ Género: Acción ➲ Cronología: Después de las películas ➲ Bandos: Ambos ➲ Espada Láser: Sí ➲ Poderes de la fuerza: 15 ➲ Multijugador: Sí

▸▸ ter», un arcade espacial centrado en las naves de combate Jedi; «The Clone Wars», que cuenta los acontecimientos que tienen lugar entre el Episodio II y III; y «Bounty Hunter», un arcade en tercera persona protagonizado por Jango Fett.

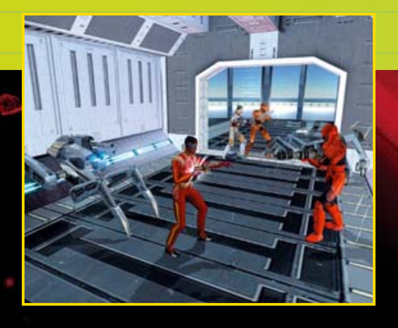
La excepción son «Rogue Squadron II: Rogue Leader» y «Rogue Squadron III: Rebel Strike» para GameCube, dos excepcionales juegos de acción que, a los mandos de cazas espaciales, repasan los acontecimientos de la Trilogía Clásica.

LUCASARTS VUELVE LA VISTA AL PC

Para dar la bienvenida al Episodio III, la compañía de George Lucas parece haberse arrepentido de haber dejado atrás sus orígenes y vuelve a mirar al PC. Sin embargo, esta vez no estuvo dispuesta a correr riesgos y para ello contrató a estudios de desarrollo consagrados, con el fin de que los últimos juegos de Star Wars estuviesen a la altura de lo esperado. Todos ellos se amoldan a los géneros más populares: el rol y la acción online.

> **Para jugar solo tienes «Republic Commando» y «Caballeros...», y para jugar en compañía «Galaxies» o «Battlefront». ¡Tienes para elegir!**

Raven, –que ha trabajado junto con id en títulos como «Hexen» o «Heretic»– se ha encargado de la saga de «Jedi Knight»; Bioware, creadores de «Baldur's Gate» y «Neverwinter Nights» lo han bordado con «Caballeros de la Antigua República». Mientras tanto, Sony Online, con una experiencia de años en «Everquest», nos ha brindado un estupendo juego de rol online, «Galaxies», que aún no ha explotado todo su potencial. «Republic Commando», por su parte, es el primer juego en





Caballeros de la Antigua República

➲ Desarrollador: Bioware/LucasArts ➲ Distribuidor: Descatalogado
➲ Año: 2003 ➲ Comentado MM: 108 ➲ Puntuación MM: 94

En materia de juegos de rol, Bioware es una experta, así que a nadie le sorprendió que «Caballeros de la Antigua República» fuera un bombazo. Como está ambientado 4.000 años antes que las películas, la historia no tiene ataduras: los Sith están a punto de extinguir a los Jedi, y tú eres el único que puedes salvar la Orden... O pasarte al Lado Oscuro y darle el golpe definitivo..

Infomanía

➲ Género: Rol ➲ Cronología: Antes de las películas ➲ Bandos: Ambos
➲ Espada Láser: Sí ➲ Poderes de la fuerza: 41 ➲ Multijugador: Sí




Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith

➲ Desarrollador: Obsidian/LucasArts ➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2005
➲ Comentado MM: 122 ➲ Puntuación MM: 94

Obsidian es un estudio derivado de Bioware y que ya trabajó en la primera parte de «Caballeros de la Antigua República». Han preferido no tentar a la suerte, dejando intacto el desarrollo basado en misiones y la libertad para viajar a distintos planetas y el mismo genial sistema de combate. La historia, que transcurre cinco años después que el original, es igual de buena, y ahora hay más personajes que se unen a tu grupo y sobre los que puedes influir.

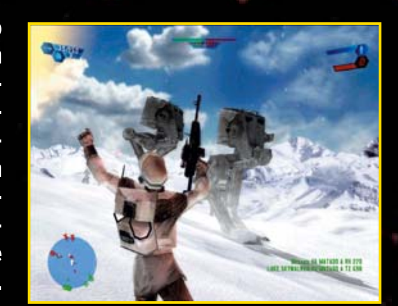
Infomanía

➲ Género: Rol
➲ Cronología: Antes de las películas
➲ Bandos: Ambos
➲ Espada Láser: Sí
➲ Poderes de la fuerza: 68
➲ Multijugador: No

Battlefront

➲ Desarrollador: Pandemic/LucasArts ➲ Distribuidor: Activision España ➲ Año: 2004
➲ Comentado MM: 108 ➲ Puntuación MM: 90

Si por algo se caracteriza el universo Star Wars es por permanecer en eterno conflicto: La República contra los Separatistas y Los Rebeldes contra el Imperio. Antagonistas tan irreconcidiables encajan perfectamente en un enfrentamiento multijugador. En «Battlefront» hay más de diez niveles inspirados en las dos trilogías, y docenas de naves y vehículos terrestres para pilotar. Aunque puedes jugar sólo, está hecho para jugar online. Hasta treinta y dos jugadores pueden combatir entre si, y entonces, es cuando diversión se dispara...






Infomanía

➲ Género: Acción
➲ Cronología: Trilogía Clásica y Nueva
➲ Bandos: Ambos ➲ Espada Láser: No
➲ Poderes de la fuerza: No
➲ Multijugador: Sí

mucho tiempo desarrollado por un equipo de la propia LucasArts.

UN FUTURO EN LAS ESTRELLAS

Ahora que "La Venganza de los Sith" va a estrenarse, estamos expectantes por ver qué juegos traerá. Nos hemos llevado un pequeño disgusto al saber que el juego de la película sólo saldrá en consolas, pero la expansión «Rage of the Wookies» para «Galaxies» y «Battlefront 2» dejan claro que en PC vamos a poder disfrutar del final de la saga. Con «Empire at War», un juego de estrategia, LucasArts quiere abrir brecha en los géneros que se le resisten. Sin olvidarnos de que después vendrá la serie de televisión que directivos de Lucasfilm ya han confirmado. Y quién sabe, a lo mejor Lucas se anima con una tercera trilogía. Él lo ha negado, pero como dice Yoda, "los caminos de la Fuerza difíciles de predecir son...". Hablando en plata, que todavía hay Star Wars para rato. Y nosotros, encantados... ■ J.A.P.

EL UNIVERSO STAR WARS
¿Quieres más Star Wars?

» **CLONE WARS** es una genial serie de animación que narra las batallas que tienen lugar entre los Episodio II y III. Recientemente acaba de salir el DVD con el volumen 1, que además trae el trailer del Episodio III (película y juego) y una demo para la consola Xbox de «Republic Commando».

» **LOS EWOKS** protagonizaron dos películas para televisión en los ochenta: Caravana de Valor y La Lucha por Endor. También acaban de ser lanzadas en DVD, las dos juntas en un pack. Si eres un fan completista, no pueden faltar en tu colección...

» **LOS COMICS** siempre han acompañado a los filmes desde los años setenta. Para ir abriendo boca, Planeta ha publicado «Star Wars: Imperio» y «Las Guerras Clon». E l comic y la novela oficial del Episodio III llegarán a las tiendas el día del estreno...



ELIGE TU JUEGO DE STAR WARS

	JEDI OUTCAST	JEDI ACADEMY	CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED	GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED	BATTLEFRONT	REPUBLIC COMMANDO	LEGO STAR WARS
TIPO	Juego	Juego	Juego	Juego	Juego	Expansión	Juego	Juego	Juego
PRECIO	19,95 €	19,95 €	49,95 €	49,95 €	29,95 € (Cuota mensual 14 €)	29,95 €	49,95 €	49,95 €	29,95 €
DISPONIBLE	PC, Mac, GameCube, Xbox	PC, Mac, Xbox	PC, Xbox	PC, Xbox	PC	PC	PC, Xbox, PlayStation 2	PC, Xbox	PC, Xbox, PlayStation 2, Gameboy Advance
PEGI/ADESE	13	12+, violencia	12+, violencia	12+, violencia, lenguaje soez	12+, violencia	7+, Miedo	12+, violencia	12+ violencia, lenguaje soez	3+
INFORMACIÓN	*http://jediknight2.lucasarts.com*	*http://swjediacademy.com*	*www.swkotor.com*	*www.kotor2.com*	*http://starwarsgalaxies.station.sony.com*	*http://starwarsgalaxies.station.sony.com*	*www.starwarsbattlefront.com*	*www.swcommando.com*	*www.legostarwarsthevideogame.com*
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium II 350 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 16 MB	Pentium III 450 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 933 MHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 933 MHz, 512 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB T&L	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 64 MB VS/PS	Pentium III 1 GHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB
IDIOMA	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Inglés (texto y voces)	Inglés (texto y voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto y voces)
GÉNERO	Acción	Acción	Rol	Rol	Rol online	Rol online/Simulación	Acción	Acción	Acción
CONTROL RECOMENDADO	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Gamepad
PERSPECTIVA	Primera/Tercera persona	Primera/Tercera persona	Tercera persona	Tercera persona	Primera/Tercera persona	Primera/Tercera persona	Primera/Tercera persona	Primera persona	Tercera persona
ENFOQUE	Individual	Individual y multijugador	Individual	Individual	Multijugador	Multijugador	Multijugador	Individual y multijugador	Individual
DESARROLLO	Lineal	Abierto	Abierto	Abierto	Abierto	Abierto	Lineal	Lineal	Lineal
DIFICULTAD	Moderada	Moderada	Asequible	Asequible	Elevada	Elevada	Asequible	Asequible	Asequible
TIEMPO DE APRENDIZAJE	15 minutos	15 minutos	30 minutos	30 minutos	2 horas	30 minutos	10 minutos	15 minutos	5 minutos
NÚMERO DE NIVELES	24	26	No aplicable	No aplicable	No aplicable	No aplicable	15	17	18
MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL	1	1	1	1	0	0	3	2	2
MODOS MULTIJUGADOR	7	6	0	0	1 (Variable)	1 (Variable)	1	4	1 (mismo ordenador)
DURACIÓN	10-12 horas	12-15 horas	25-35 horas	25-35 horas	Meses	Meses	8-9 horas (modo individual)	6-7 horas	9-10 horas
JUGADORES MULTIJUGADOR	16	16	No aplicable	No aplicable	Miles	Miles	32	16	2
BOTS	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí	No	No
CRONOLOGÍA	Después de las películas	Después de las películas	Antes de las películas	Antes de las películas	Trilogía Clásica	Trilogía Clásica	Las Dos Trilogías	Trilogía Nueva	Trilogía Nueva
BANDO (LADO OSCURO, LADO LUMINOSO)	Ambos	Ambos	Ambos	Ambos	Ambos	Ambos	Ambos	Lado Luminoso	Ambos
TIPO DE PROTAGONISTA	Personaje	Personaje/Droide	Personaje	Personaje	Personaje/Droide	Personaje/Droide/Nave	Personaje/Droide/Nave	Personaje	Personaje/Nave
NÚMERO DE ARMAS	13	13	49	Más de 50	Variable (docenas)	Variable (docenas)	22	12	Más de una docena
ESPADA LÁSER CONTROLABLE	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
PODERES DE LA FUERZA	14	15	41	68	Variable	Variable	No	No	5
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Moderada	Moderada	Mucha	Mucha	Poca	Poca	Poca	Mucha	Moderada
PROTAGONISTAS DE LAS PELÍCULAS CONTROLABLES	No	No	No	No	No	No	No	No	Sí
PROTAGONISTAS DE LAS PELÍCULAS NO CONTROLABLES	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
COMBATE COOPERATIVO EN JUEGO INDIVIDUAL	No	Sí	Sí	Sí	No aplicable	No aplicable	Sí	Sí	Sí
NIVELES CON ESCENAS DE LAS PELÍCULAS	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí
NIVELES EN PLANETAS DE LAS PELÍCULAS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
AMBIENTES VISITABLES	7	19	10	9	10	7	9	6	Más de 10
VALORACIÓN									
CALIDAD GRÁFICA	7	8	8	8	8	8	8	9	7
CALIDAD SONORA	8	9	9	9	8	8	8	8	7
JUGABILIDAD	7	8	9	9	8	8	7	8	7
CALIDAD/PRECIO	8	9	8	8	7	7	8	7	7

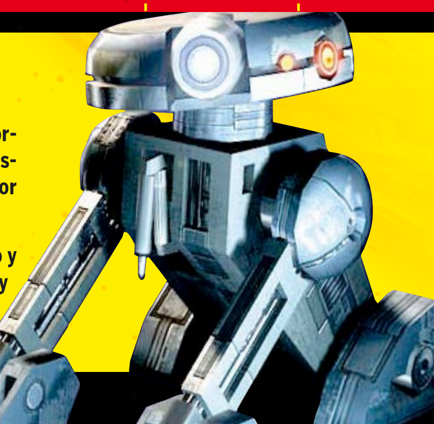
NUESTROS FAVORITOS

STAR WARS NOS ENCANTA y como hay tantos juegos en géneros tan diferentes... ¡es imposible quedarse sólo con uno!

▶ **STAR WARS: BATTLEFRONT:** No hay nada más placentero que juntarse un grupo de amigos y liarse a masacrar ewoks y gungans. ¡Muere, Jar Jar Binks, muere! Estooo... Hablando en serio te lo pasas realmente bien pilotando un AT-AT o un deslizador para rememorar el ataque a Hoth con tus colegas, o arrasando el bando contrario en batallas multitudinarias.

▶ **CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA II:** Quizá no sorprenda tanto como la primera parte, pues es más de lo mismo pero mucho mejor: más armas, más poderes y un mejor sistema de combate. Cuarenta horas de diversión total.

▶ **GALAXIES. JUMP TO LIGHTSPEED:** Cuesta mucho tiempo y paciencia sacarle partido a «Galaxies» pero si perseveras y ahorras para comprar una nave los combates espaciales son antológicos. ¡Te sientes dentro de las películas!



Y PARA EL FUTURO...

Sólo con las expansiones y continuaciones que se esperan está asegurada una gran diversidad de juegos. Aún así, se preparan títulos inéditos.

EXPANSIÓN





GALAXIES. EPISODE III. RAGE OF THE WOOKIES

Desarrollador: Sony Online **Distribuidor:** Activision España **Lanzamiento:** 5 de mayo

Estaba cantado que el universo persistente de «Galaxies» no tardaría en dar el salto a la nueva trilogía. «Episode III. Rage of the Wookies» desvela un nuevo planeta, Kashyyyk, el hogar de Chewbacca. Aquí tendrás que completar más de 100 misiones ayudando a los wookies a combatir a los esclavistas Trandoshan. Incorpora muchas novedades: un sistema de combate más sencillo, implantes cyborg, el caza de Anakin, la explotación minera. ¡Vamos, que echará humo!







Empire at War

Desarrollador: Petroglyph/LucasArts
Distribuidor: Activision España **Lanzamiento:** Otoño 2005

Quizá no te suene el nombre de Petroglyph, pero si te decimos que aquí están los creadores de «Z», «La Batalla por la Tierra Media», «Civilization III» y «Command & Conquer» seguro que haces una reverencia... LucasArts los ha contratado para crear «Empire at War», un juego de estrategia en tiempo real situado entre los Episodios III y IV, cuando la República es derrotada y Darth Vader aparece.

Infomanía

- **Género:** Estrategia
- **Cronología:** Entre los Episodios III y IV
- **Bandos:** Ambos
- **Espada Láser:** Por determinar
- **Poderes de la fuerza:** Por determinar
- **Multijugador:** Sí



Battlefront 2

Desarrollador: LucasArts
Distribuidor: Activision España **Lanzamiento:** Finales 2005

En «Battlefront» hemos podido revivir las espectaculares batallas terrestres de cinco películas de la saga. Su continuación incluye los momentos culminantes del Episodio III. ¡Pero eso no es todo! Se ha mejorado la jugabilidad, pues ahora tus hazañas influirán en el desarrollo del conflicto, e incluso podrás alterar el final de las películas... ¡o cambiarte de bando en plena batalla! Por fin, los caballeros Jedi entran en acción, así que prepárate a ver duelos masivos de espada láser en Internet. Y si te cansa ir a pie... ¡Despega! En «Battlefront 2» podremos pilotar naves estelares como los clásicos X-Wing o TIE, pero en el espacio. ¿Te atreves con la Estrella de la Muerte?

Infomanía

- **Género:** Acción
- **Cronología:** Trilogía Nueva y Clásica
- **Bandos:** Ambos
- **Espada Láser:** Sí
- **Poderes de la fuerza:** Por determinar
- **Multijugador:** Sí

LOS JUEGOS DEL EPISODIO III

EL ESTRENO DE "LA VENGANZA DE LOS SITH" EN EL CINE es sólo el principio de toda una generación de juegos que se inspirarán en la película. LucasArts ya ha anunciado que está trabajando en nuevos títulos, pero hasta que se celebre el E3, evento para el que se esperan las presentaciones, no soltarán prenda...

LA VENGANZA DE LOS SITH, el juego oficial de la película, es el primero dedicado exclusivamente al Episodio III aunque por desgracia –y salvo sorpresa de última hora– sólo saldrá para Xbox y PS2. Se trata del clásico juego de acción en tercera persona en el que Anakin y Obi Wan combatirán, hombro con hombro, contra los Separatistas... hasta que el "destino" los separe...





La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Cirugía estética



Villanos de todos los colores

DESCARGAS » SKINS » «EVIL GENIUS»

Si los superhéroes te tienen más visto que el tebeo y te reconocen incluso aunque vayas al quiosco a comprar la Micromanía, es que ya va siendo hora de que cambies de cara. En el link que te ofrecemos a continuación encontrarás un buen número de skins nuevas con las que podrás darle a tus villanos el aspecto que se merecen.

Lo encontrarás en: *http://www.evilgeniuschat.com/viewtopic.php?t=4161*

Web del mes

¿Vas a ser bueno o malo?

WEB » «BLACK&WHITE 2»

Los chicos de Lionhead se han puesto las pilas y le han dado un lavado de cara a la web para preparar el lanzamiento de «Black&White 2». La visita es obligada ya que ofrece una entrevista al mismísimo Peter Molyneux, diarios de los desarrolladores, nuevas pantallas, información, foros...

Lo encontrarás en: *http://bw2.lionhead.com/bw2/*

A fondo

El más difícil todavía

DESCARGAS » MOD » «VICTORIA»



Se llama VIP y va ya por su cuarta versión. Los seguidores del juego dicen que ya no pueden pasar sin él y no les falta razón. Pero, ¿qué tiene este mod que tantas pasiones levanta? Pues se trata de una serie de ajustes históricos que modifican tres cosas: el mapa, con nuevos países; los eventos, añadiendo o desarrollando los existentes; y algunas condiciones, como la construcción del ferrocarril o la industrialización. El resultado es un mayor realismo histórico y, en consecuencia, mucha más diversión. Además, si el mod no te gusta lo puedes desinstalar de forma aislada y seguir jugando con el juego original.

Lo encontrarás en: *http://forum.paradoxplaza.com/forum/showthread.php?t=168728*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

De compras por la Red

DESCARGAS » OBJETOS » «LOS SIMS 2»

Una de las cosas más divertidas que se pueden hacer jugando a «Los Sims 2» es hacerse con toda clase de material: objetos, ropa, muebles, etc. que los fans van diseñando y colgando en páginas web. Y como sabemos que es un rollo perderse en búsquedas interminables por la Red y, total, –nosotros estamos siempre a la caza de cosas interesantes– hemos hecho una lista de algunas web bien cargaditas de objetos para que te los descargues.



De todo para tus sims

- ***www.simbolism.com*** Ofrece una increíble colección de camisetas para que se las pongas a tus sims, con los diseños más atrevidos.
- ***www.glamoursim.com*** Desde el año 2.000 ha recibido más de dos millones de visitas. Tiene de todo, y dicen que es la mejor en moda femenina...
- ***www.simsexpo.net*** Se actualiza semanalmente, lo que garantiza que sus numerosas descargas siempre aparezcan frescas como una rosa.
- ***www.simlavie.com*** Otra de las boutiques del diseño sim que sólo ofrece lo mejor de lo mejor y en exclusiva: peinados, casas, muebles...
- ***http://nfriedlander.tripod.com/ta*** La mejor selección de suelos y paredes para tu casa.
- ***www.simsquirts.com*** Aquí las descargas están dedicadas sobre todo a los más pequeños de la casa, con ropa y objetos exclusivos para el público infantil.
- ***www.lossims.capitalsimcity.com*** En español, con actualizaciones frecuentes y mucha vidilla.
- ***www.simbonkersdevelopments.com*** Busca una sim-biosis perfecta entre sus diseños arquitectónicos y su ropa. Ideal para que puedas equipar a tu sim de los pies al... techo.
- ***http://games.groups.yahoo.com/group/devilkitty-sims/DevilKitty*** En su catálogo de atuendos, parodia las líneas de ropa y accesorios basadas en un personaje. Visita muy aconsejable.
- ***www.aroundthesims2.com*** La web tiene un diseño muy cuidado y ofrece un poco de todo.
- ***www.simsylvania.com*** Ideal si eres fan del terror gótico y del mundillo siniestro. Aquí encontrarás descargas increíblemente divertidas.

Táctica secreta

¡Cuidadín con las trampas!

ACTUALIDAD » CUENTAS CLAUSURADAS » «WARCRAFT III»

Blizzard ha declarado la guerra a los "cheaters". Sí, esos que se dedican a hacer trampas en los portales de multijugador. De momento ha clausurado nada menos que 4.000 cuentas de su portal Battle.net por diversos abusos al jugar a «Warcraft III», y ha asegurado que no consentirá que en su portal se produzcan trampas ni irregularidades de ningún tipo. Las cuentas estarán clausuradas durante un período de 30 días, pero todos aquellos que reincidan serán expulsados del portal de manera permanente.
Si has sufrido uno de estos comportamientos o lo conoces, puedes denunciarlo, aportando la mayor cantidad de datos posible, a hacks@blizzard.com.

Más información en: *www.Battle.net*







¿Quieres participar?

Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Oberon Games. Aventuras para jugadores casuales: la nueva moda

ACTUALIDAD » JUEGOS POR CAPÍTULOS

Ahora que Internet se ha convertido en una herramienta de uso común, ha salido a la luz una legión de jugadores ocasionales que no tienen ni el conocimiento ni el equipo para instalar los juegos de última generación. Aquí es donde entran en juego las aventuras "casuales": desafíos que se juegan online o con pequeñas descargas de menos de 10 Megas, en partidas que duran entre diez minutos y una hora, y por un precio que no supera los 15 €. ¿Quieres conocerlas?



Una apuesta seria

Oberon Games es la compañía en la que trabaja Jane Jensen, diseñadora de la saga de «Gabriel Knight». En su catálogo puedes encontrar juegos como «BeTrapped!», «Inspector Parker» y «The Witch's Yarn». Funcionan en cualquier PC y son muy sencillos, se dividen en capítulos que se pueden completar en menos de una hora. Pruébalos, y ya verás como te enganchan...

MÁS INFORMACIÓN EN: *www.oberongames.com*

Manos a la obra

Arte para fans

COMUNIDAD
FANART » «SPELLFORCE»

El talento artístico de los fans es sorprendente. Recientemente, los chicos de JoWood han convocado un concurso de dibujo para «SpellForce». Puedes admirar el trabajo del ganador y de todos los participantes en las galerías de dibujos habilitadas para ello. Merece la pena darse una vuelta. Hay cosas realmente espectaculares.

Lo encontrarás en: *http://spellforce.jowood.com/*

Fuga de cerebros

¿Starcraft 2?

ACTUALIDAD » BLIZZARD



Dustin Browder, uno de los responsables de «La Batalla por la Tierra Media» abandona su compañía para unirse a Blizzard. Browder es un experto en estrategia y ha participado en clasicazos como «Red Alert 2» o «C&C Generals». El caso es que, aunque concretado el proyecto con el que trabajará para Blizzard, sí ha dejado claro que se trata de un juego de estrategia en tiempo real. ¿«Warcraft IV»? O mejor: ¿«Starcraft 2»? Todo invita a pensar que el momento que llevan esperando los fans desde hace la tira de años se acerca. Os mantendremos informados.

No te lo pierdas

Actualiza tus hordas

DESCARGAS
PARCHE » «WARCRAFT III»

Acaba de salir el parche 1,18 para «Warcraft III» que resuelve numerosos bugs, añade algunos mapas, y modifica ciertos aspectos del sistema de juego para equilibrar mejor a los bandos y las unidades. Además, añade nuevas funciones al editor de mundos incluido en el juego, para que puedas crear mapas más complejos.

Lo encontrarás en: *www.blizzard.com/support/?id=mwr0642p*

Curiosidad

Por los servicios prestados
Un coche para Ron Gilbert



Seguro que conoces a Ron Gilbert, si eres aficionado a las aventuras desde hace tiempo. Es el creador de la saga de «Monkey Island». Pues resulta que, a modo de broma, Ron Gilbert dijo en su bitácora "Grumpy Gamer" que estaba molesto porque nadie le había regalado un coche con un gran lazo rosa y una nota diciendo "gracias por Monkey Island". Dicho y hecho: un grupo de agradecidos fans han creado la web "Car4Ron" para recaudar fondos y comprarle el dichoso coche. Ya llevan recaudados cientos de dólares y el propio Gilbert ha dicho que, si puede elegir, le gustaría un SubaruWRX...

Los encontrarás en: *www.car4ron.com y http://grumpygamer.com*

Y no te pierdas...

Sid Meier's Pirates!
Nuevas banderas y trajes piratas

Ser un pirata apestoso tiene sus ventajas: te pasas el día acumulando tesoros, puedes escupir en el suelo, decir tacos y a la hica del gobernador le vuelves loca... ¡Pero qué molestos son los enganchones en la ropa, por culpa de las estocadas y los balazos!

No hay problema: descarga los ficheros de "Addicted to Pirates" y pásalos a la carpeta CUSTOM, dentro del directorio en donde has instalado «Sid Meier's Pirates». Obtendrás nuevas banderas, velas, ropas para el protagonista... ¡y hasta vestidos más escotados para las taberneras! Y si tienes pensado diseñar una web sobre el juego, en la página oficial encontrarás el Fansite Kit de lo más completo. ¡Arrrrrh!

Lo encontrarás en: *www.addictedtopirates.com/mods.php*
www.atari.com/pirates/pirates/downloads/fansite_kit.zip

Gratis total

Banda sonora de Broken Sword III

La música ambiental de la saga de «Broken Sword» goza de un reconocido prestigio entre los seguidores de la serie. De hecho, entre todas las entregas ha ganado numerosos premios. Si quieres disfrutar de ella en formato MP3, Revolution ofrece para descargar los cinco temas musicales del último capítulo de la serie, «Broken Sword III». La banda sonora, se ofrece en un montaje especial que ha sido preparado especialmente para la ocasión por el propio compositor, Ben McCullough. ¡A qué esperas para añadirlos a tu colección!



Lo encontrarás en: *www.revolution.co.uk/_display.php?id=12*

Síguele la pista

Naturaleza en UNREAL ENGINE 3.0

» ACTUALIDAD » TECNOLOGÍA 3D



» *Sabíamos que la tecnología en la que está desarrollando Epic Games* es impresionante. Pero ahora, al motor «Unreal 3.0» se le ha implementado la tecnología SpeedTreeRT de Interactive Data Visualization diseñada para recrear naturaleza en 3D. Los escenarios que puedes ver en la página *www.idvinc.com* son un avance estupendo de lo que será capaz «Unreal Engine 3.0» en juegos futuros. Eso sí, para funcionar al 100% de detalle, hará falta disponer de una tarjeta gráfica con 1 GB de memoria. ¡Pero si casi las de 512 MB acaban de salir!

➔ Lo encontrarás en: *http://www.idvinc.com*

Web recomendada

Más y más mapas

» ACTUALIDAD » PÁGINA WEB RECOMENDADA

» *¿Estás cansado de jugar una y otra vez a los mismos mapas* en tu juego preferido? Pues no estaría de más que te pasases por Map-Factory, una página donde se alojan decenas de mapas creados por la comunidad de usuarios para los mejores juegos en primera persona como «Doom 3», «Half-Life 2»... Su base de datos aún no es muy extensa, pero crece día a día. También puedes subir tus propias creaciones.

➔ Lo encontrarás en: *http://francoicogne.free.fr/site_map-factory*

Sigue jugando

Campaña para SPEARHEAD

» DESCARGAS » MODIFICACIÓN GRATUITA

» *Esto es lo malo que tiene la guerra,* que parece que nunca va a acabar. Y más si te decides a bajar un mod como «Das Ende», una nueva campaña en solitario para el veterano «Medal of Honor: Spearhead», que incluye en total cinco trepidantes misiones. La acción te llevará al puerto de Peenemunde, donde se desarrollaban las V2 a un bunker que deberás asaltar, y por último la acción terminará en un aeródromo.



➔ Lo encontrarás en: *http://www.b-and-b-mapping-designs.de*

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entretanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el

El mejor en primera persona

» OPINIÓN » ¿EL MEJOR ENTRE LOS MEJORES?

Nadie puede negar que el pasado año ha sido uno de los mejores para los juegos de acción en primera persona. Hemos podido aparecer obras maestras de nuestro género favorito: «Far Cry», «Doom 3» o «Half-Life 2», los considerados "grandes" de la acción en la actualidad. Sin embargo, hay sorpresas como «Las Crónicas de Riddick», que se ha ido ganando a pulso el corazón de la comunidad de jugadores de todo el mundo. Muchos se aventuran a catalogarlo como el mejor del género. Su variedad de estilos de juego, los detalles originales, como las peleas con las manos, y su increíble apartado gráfico, le hacen acreedor de codearse con los mejores. Y como no son pocos los que opinan que es también el más completo de todos los aparecidos. Nos gustaría saber: ¿cuál es tu veredicto? Dinos cuál es el mejor juego de acción en primera persona y porqué. Esperamos impacientes vuestras respuestas en *lacomunidad@micromania.es*



Herramientas de creación

» DESCARGAS » «LAS CRÓNICAS DE RIDDICK»

Siguiendo con «Las Crónicas de Riddick», resulta difícil entender por qué es casi imposible encontrar modificaciones, mapas o skins para este estupendo título, teniendo en cuenta además la gran acogida que está teniendo. Pero hay una manera de remediarlo, y es ponerse manos a la obra, descargando sus herramientas de desarrollo y el editor de niveles. Así podréis ir trasteando con el enorme potencial de su tecnología.

➔ LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.starbreeze.com/ogier.jsp*

GTA San Andreas mejor en PC

» ACTUALIDAD » «GTA SAN ANDREAS»

» *¿Harto de oír hablar a tus amigos consoleros sobre las maravillas de «GTA San Andreas»?* Aguanta un poquito como habrás visto en el reportaje de este mes, la versión de PC del juego de Rockstar está al caer.

Gráficamente el juego incluirá texturas más definidas, una profundidad de dibujo superior la de PS2, y nuevos reflejos que afectarán a tu vehículo e incluso a las carreteras de la ciudad, lo que incrementará el realismo en la ambientación. Por otro lado, «San Andreas» incluirá la posibilidad de escoger los MP3 de nuestro disco duro y así crear una radio a tu medida.



▶ Tal vez lo has visto en PS2, bien, pues en PC, mucha mejor pinta. ¡Bien por Rockstar!

Curiosidades



Juerga en Ciudad 17
Entre tantos tiros, los personajes de «Half-Life 2» encuentran tiempo para relajarse y correrse una juerga. Aquí puedes ver el "taconeo" de un doctor vitoreado por Eli Vance y G-Man. Si es que no se les puede dejar solos...



Pedida de mano
Esto de la física en los juegos suele traernos sorpresas. Y si no que se lo digan a este demonio de «Doom 3», que se arrodilla frente a una puerta, pareciendo implorar atención. ¿Acaso se trata de una pedida de mano? La chica, claro, no le abre...



Haciendo piruetas
Hemos visto a Max disparando contra decenas de matones muchas veces. Aunque eso sí, nunca le habíamos visto disparando en la postura del pino-puente, sin despeinarse y corbata en su sitio. ¡Ay, este Max...!

Y no te pierdas...

Haz tu peli en Marte

DESCARGAS » «DOOM 3»

Machinimation 2 es un mod que te permite hacer películas **con el motor gráfico de «Doom 3». Necesitas tener instalado el juego original, y sobre todo, buenos conocimientos de inglés ya que el manual no se encuentra en castellano. Puedes descargar una demo en *http://www.fountainheadent.com***

Lo encontrarás en: ***http://www.fountainheadent.com***

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Recompensas y honor

ACTUALIDAD » COMBATE ENTRE JUGADORES

El tratamiento de los combates entre jugadores (PvP) varía muchísimo de un juego a otro. Pero este sistema puede dar lugar a abusos y desequilibrios entre jugadores. Problemas que conviene tener en cuenta y que Blizzard pretende atajar.

Los PvP en World of Warcraft

Blizzard nos ha anunciado el sistema PvP que se implementará en el «World of Warcraft». Además de añadirle emoción a los combates, cuando el personaje de un jugador elimine al de otro de nivel apropiado, –solo o en grupo– el vencedor recibirá como recompensa una "muerte honorable". Esto se traducirá en una serie "puntos de honor", que servirán para ganar posiciones en un ranking semanal, obtener objetos especiales dentro del juego, como armaduras, monturas, y distintos títulos según pertenezcamos a la Horda o a la Alianza. Pero además, si con tu personaje derrotas a alguien de un nivel muy inferior al tuyo, no sólo no conseguiras una "victoria honorable", sino que recibirás una "muerte deshonrosa". ¡Fuerza y honor!

LO ENCONTRARÁS EN: ***http://www.woweurope.com/en/pvp/pvp-article-part2.html***

Y además...

Primera expansión de «EQ2»

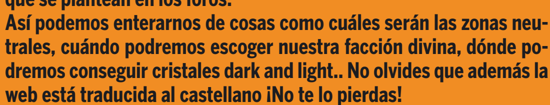


La primera de las mini-expansiones de Everquest II, «The Bloodline Chronicle», **ya tiene página web oficial. En ella, además de jugosa información sobre sus contenidos, encontrarás pantallas del juego y un trailer. ¡Ya podemos disfrutar de dos "slots" más para crear personajes en «Everquest II»! Y eso no es todo, también hay una nueva expansión para el «Everquest» original: «Dragons of Norrath».**

Lo encontrarás en: ***http://everquest2.station.sony.com/adventures/bloodline/***

Pregúntaselo a él...

PREGÚNTALE A VUUAR...



Vuuar, diseñador jefe de Dark and Light, **contesta semanalmente en la web oficial del juego a las cuestiones que se plantean en los foros. Así podemos enterarnos de cosas como cuáles serán las zonas neutrales, cuándo podremos escoger nuestra facción divina, dónde podremos conseguir cristales dark and light.. No olvides que además la web está traducida al castellano ¡No te lo pierdas!**

Lo encontrarás en: ***www.darkandlight.net***

Síguele la pista

Únete a los Wookies

«Galaxies» se prepara ya para la que será su segunda expansión «Rage of the Wookies». **Se distribuirá a través de descarga, permitirá a los jugadores explorar y vivir todo tipo de aventuras en un nuevo planeta, Kashyyyk, del que es originaria la raza Wookie. Además se incluyen 100 nuevas misiones que te permitirán unirte a los Wookies en su lucha por la libertad, nuevas ciudades, una nueva nave de «SW Episode III: Revenge of the Sith, mejoras y nuevas habilidades para tu personaje, y un nuevo sistema de combate. Y es que, es la era de los mundos persistentes, ¿verdad?**



Lo encontrarás en: ***http://www.lucasarts.com/games/swgalaxies_ep3/***

¿Sabías que...

La empresa española SOW, responsable de Prisonserver, está desarrollando un sistema seguro de distribución electrónica de software con el que se podrá vender software como Valve y su «Half-Life2» por internet?

Si los juegos basados en mundos persistentes comienzan a adoptar sistemas de este tipo se acabará, por fin, el problema de si se distribuirá un título determinado en España.

Lo encontrarás en: www.sowsl.com

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

De sueños también se vive

» ACTUALIDAD » «TOCA RACE DRIVER 3»

Cuando todavía no estamos repuestos del impacto que ha causado «GTR FIA GT» y mientras seguimos enfrascados en las carreras online de «Live for Speed» ya llegan las primeras noticias de «Toca Race Driver 3».

Escuderías míticas

La escudería Williams estará, por fin presente con sus máquinas legendarias para el modo Gira Mundial, que tendrá muchas más categorías disponibles y a un desarrollo de juego más intenso con la recreación de la vida de un piloto. El motor de física está dando un nuevo salto hacia la jugabilidad pero sin perder un ápice de realismo. De hecho, el pilotaje y las reacciones del coche se verán afectados durante la carrera por el desgaste de los neumáticos, el gasto de combustible o la temperatura del motor. Por su parte, el motor de colisiones ha sido mejorado, por increíble que parezca. Y que se queden tranquilos los seguidores de las competiciones online, Codemasters piensa ofrecer un repertorio de opciones multijugador por Internet sin igual.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://es.codemasters.com /games/index.php?gameid=1746*

A Rebufo

Competiciones "Live for Speed"



» ***Ya está en marcha la 4ª Liga oficial de Live For Speed Spain,*** **con 14 carreras de periodicidad semanal desde abril hasta finales julio, así que apuntaros que aún estáis a tiempo de luchar por la victoria final. Además, la competición está muy equilibrada para todos los pilotos y sus máquinas predilectas, puesto que son 3 carreras con los coches "XF GTI" y "XR GT", 4 carreras con los "Turbo", 2 carreras con cada versión del LX y para finalizar la liga, 3 carreras con los MRT5. Y como podéis**

Lo encontrarás en: *http://www.lfs-spain.net*

Maestros del TUNING

La última tanda de coches tuneados **en «NFS Underground 2» que nos habéis enviado. Hemos seleccionado unos cuantos. ¡No os olvidéis de mandarnos más!**



▲ **Boxtam. Jamás adivinarías que se trata de un Opel Corsa, con un frontal tan estilizado.**



▲ **Fran Soriano. Ni siquiera los Peugeot 206 de competición igualan su espectacularidad.**



▲ **J. Asensio. El Hummer ya es bastante llamativo, pero con esta pinta va parando el tráfico.**



▲ **José C. Pérez. La imagen más agresiva es la de este deportivo Mazda MX-5.**

Envíanos capturas de tus coches tuneados en «NFS Underground 2» al buzón de la Comunidad: ***lacomunidad@micromania.es***

No te pierdas...

Actualiza Grand Prix 4

» ***Seguimos sin simuladores de Fórmula 1*** **no hay más remedio que actualizar las bases de datos y texturas de los monoplazas de «Grand Prix 4» y aquí tenéis dos magníficas páginas de recursos repletas de parches, mods y utilidades para que podáis correr con el R25 de Fernando Alonso con todo detalle.**

Lo encontrarás en:
http://www.gp4italia.org/
http://www.gp4argentina.com.ar/

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Donde te lleve el viento

» ACTUALIDAD » SIMULACIÓN » OTROS TÍTULOS

Los verdaderos apasionados de la simulación saben que este género no se acaba en los aviones o en las naves espaciales, aunque a veces lo parezca. Por eso, este mes os queremos hablar de dos juegos "diferentes".

Virtual Sailor

Este simulador avanzado de navegación te permite ponerte al timón de todo tipo de barcos, tanto de vela como a motor, y destaca especialmente por la fidelidad con la que reproduce el comportamiento de las olas y las condiciones marinas.

TODA LA INFORMACIÓN EN: *hangsim.com/vs/*

◄ **Surca los siete mares y relájate a los mandos de un velero como éste.**

Microflight

Si estás cansado de escuchar el ruido del motor, este simulador especializado en planeadores ultraligeros en condiciones micro-metereológicas es lo que buscas. Además también simula alas delta, parapentes, autogiros, trikes...

TODA LA INFORMACIÓN EN: *www.qualitysimulations.com/mf*





Mensajes secretos

Mod nudista para «GOTHIC II»

¿Crees que en los juegos de rol todo el mundo va demasiado vestido? Pues no siempre. Si eres aficionado de «Gothic II», ahora puedes subir de tono el juego. En la página que te indicamos aquí abajo tienes acceso a un parche para que las chicas (sí, sólo chicas) de este juego aparezcan mucho más ligeras de ropa. Para instalarlo, descomprímelo en el directorio "Data" del juego. Ay, ay, ay... ¡Chicas, vosotras no hagáis caso!

Lo encontrarás en: *www.diccuric.org/endownloads.htm*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¿Por qué es tan prometedor?

ACTUALIDAD » FABLE EN PC

Cuando, hace ya cuatro años, Peter Molineux anunció el desarrollo de «Fable», –entonces «Project Ego»– lo describió como "el mejor juego de rol de todos los tiempos". ¿Demasiado ambicioso? Pronto lo comprobaremos, porque si el mes pasado os dimos la noticia de que saldría por fin en PC, ahora podemos ir adelantándoos algunas de las claves del juego. Veamos cuáles van a ser sus bazas:



- ***Su apartado visual.*** Será superior al de Xbox y recreará un mundo de fantasía de auténtico cuento, con entornos muy detallados, personajes variados...
- ***La absoluta libertad de elección.*** Como en «Black & White», el trasfondo del juego es en realidad el bien y el mal. Habrá misiones que dejarán al descubierto tu tierno corazoncito... o tu alma despiadada.
- ***El desarrollo del personaje.*** Podremos casarnos, tener hijos, cambiar de apariecia y hasta envejecer.. bellos o feos.
- ***La extensión de lo escenarios.*** Va a ser casi el doble de grande que lo visto en Xbox. La puerta que está junto al gremio de héroes, cerrada en la versión de consola, dará paso, en PC, a un nuevo territorio... con dragones y todo.

Ver para creer

Diversión extra en WORLD OF WARCRAFT

Los juegos de rol virtuales exigen estar haciendo constantemente acciones: que si combatimos, que si vamos de un lugar a otro a pie, que si talamos leña y fabricamos armas... Por eso, de vez en cuando, algunos deciden tomarse un descansito y recuperar fuerzas para el duro día que les espera. ¿Y qué mejor que reposar en compañía? En este divertido montaje fotográfico de un esforzado jugador, vemos cómo el reposo del guerrero (o de la guerrera) no tiene por qué ser precisamente aburrido... ¡Si es que los hay que no pierden el tiempo!

La Prórroga

NBA LIVE 2005 al día

El mercado de transferencias de la NBA es un auténtico torbellino de traspasos, fichajes o listas de lesionados. Menos mal que aquí tenéis un impagable parche que actualiza la base de datos de todas las plantillas.

Lo encontrarás en: *http://www.nba-live.com/download/pafiledb.php?action=category&id=3*

Lo que dice el respetable

Oé, oé, oé



Para calentar el ambiente en las gradas de «FIFA 2005» nada mejor que las banderas con la que los hinchas animan a cada equipo, así que hazte, ¡pero ya! con este parche que sustituye las banderas del juego por las de los auténticas aficiones y peñas de cada club.

Lo encontrarás en: *http://www.fifa05.com/*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

El software más futbolero por la cara

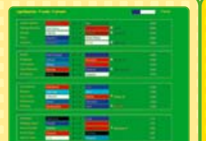
DESCARGAS » APLICACIONES GRATUITAS

Pues sí, no vayáis a creer que el fútbol sólo se mueve a base de millones de euros, porque este mes os ponemos en bandeja fútbol de gestión sin que os cueste un euro. No esperéis un despliegue gráfico como en «Total Club Manager 2005» o «Champioship Manager 05» –de hecho, en la mayoría la visualización del partido no pasa de una pantalla de información en tiempo real– pero como los tienes gratis, pues no pierdes nada por probarlos. Ahí van:



Actual Coach

Un simulador de gestión con gran profundidad táctica. Se puede gestionar la dirección deportiva y técnica. Su sistema de control por menús es muy interactivo, está traducido al castellano.



Lo encontrarás en: *www.actualcoach.com*

Futbol Star

Es el más original de todos, porque combina la gestión con un toque de rol. Está enfocado desde la perspectiva de un futbolista profesional. Podrás dirigir sus pasos para convertirle... ¡en un crack!

Lo encontrarás en: *www.actualcoach.com*

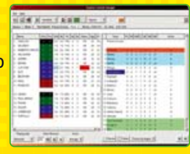
SuperSoccer Manager

Otro manager que sí dispone de la liga española, pero es necesario registrarse para jugar con los equipos de las categorías superiores.

Lo encontrarás en: *www.supersoccermanager.com/espanol.html*

Bygfoot Football

Cuenta con el encomiable logro de ser el primer gestor de fútbol gratuito para el sistema operativo Linux que, como sabrás, también es gratis.



Lo encontrarás en: *http://bygfoot.sourceforge.net*

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Juego del mes

EMPIRE EARTH II



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de: lacomunidad@micromania.es

Este mes apostamos por «Empire Earth II», la genial continuación de uno de los clásicos de la estrategia de todos los tiempos, aunque algunos de los fans de Star Wars de la redacción pedían a gritos que fuera «Republic Commando» el elegido.

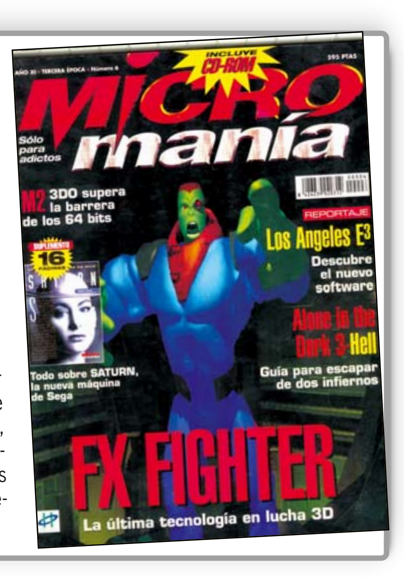
En cuanto al mes pasado, nosotro propusimos como juego del mes a «Splinter Cell: Chaos Theory» y, efectivamente, vosotros también lo habéis elegido, aunque la votación ha estado reñidísima, con «Brothers in Arms» y «GTR» acaparando también una gran parte de los votos.

Hace 10 años

Llega el CD a Micromanía

Hace 10 años las 3D eran el último grito y buena prueba de ello era nuestra portada, protagonizada por «FX Fighter», un divertidísimo juego de lucha totalmente tirdimensional que aspiraba a plantar cara a los «Tekken» o «Virtua Fighter» de las consolas . Además, en ese mismo número os ofrecíamos también la solución completa para el genial «Alone in the Dark 3», un completo reportaje sobre el E3 de aquel año y un suplemento de 16 páginas sobre Saturn, la primera de una nueva generación de consolas de 32 bits.

Sin embargo, si el número 6 de la tercera época de Micromanía ha de pasar a la historia no será por su contenido ni por sus suplementos (tan excelentes, como siempre), sino porque fue el primer número en incluir un CD de regalo, un CD que, por supuesto, estaba cargadito de demos y todo tipo de contenidos extra. ¿Quién nos iba a decir a nosotros que 10 años más tarde íbamos a estar regalando en cada número cerca de 8 veces esa cantidad de información? Benditos DVDs...



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores del concurso publicado en el número 121 de Micromanía.

CONCURSO CODEGAME

CÁMARA DIGITAL OREGÓN CIENTIFIC

- Rodrigo Boado García .... A Coruña
- Angel González Herreros .... Albacete
- Patricia Del Carro Fernández .... Albacete
- Manuel García De Vinuesa Gómez .... Badajoz
- Samuel Fuellada Machado .... Baleares
- José María Lancho Novillo .... Cáceres
- David Soto Antequera .... Granada
- Carlos Tejado Villa .... Madrid
- Alfredo García Fernández .... Madrid
- José Antonio Ibáñez Trujillo .... Madrid
- Manuel Muñoz Luquez .... Málaga
- Carles Barnes Lax .... Murcia
- Diego Manrique Martín .... Navarra
- Rabel Leonardo Maes .... Salamanca
- Pedro Prieto Lambies .... Valencia

JUEGO ALEJANDRO MAGNO (PC)

- Xiao Seage Forjan .... A Coruña
- José María Moreno García .... Albacete
- Pedro López Wollstein .... Alicante
- Antonio Milán Soriano .... Almería
- Pedro Folch Requena .... Barcelona
- José Alarcón Martínez .... Granada
- Roberto Piris Expósito .... Guipúzcoa
- Honorio Pons Montufo .... Jaén
- Ramez Muharram Rey .... Madrid
- Alberto Fernández González .... Pontevedra
- Mariano Prieto Santos .... Segovia
- Angel Baison Olmo .... Sevilla
- Laura Corachan Domenech .... Valencia
- José Luís Serena Barriuso .... Vizcaya
- Alberto Manzano Burgos .... Zamora

JUEGO CSI MIAMI (PC)

- Carlos Orriols Pérez .... Barcelona
- Carlos Alberto Seres Díaz .... Barcelona
- Jesús Bueno Gómez .... Cantabria
- Javier Román De Dios .... Girona
- Mikel Arenillas Busto .... Guipúzcoa
- Juan José González Pérez .... Jaén
- Miguel Angel Vargas Ríos .... Madrid
- Diego López Prieto .... Orense
- Alvaro Fernández Valencia .... Valladolid
- Carlos Murias Risco .... Zamora

JUEGO PACIFIC FIGHTERS (PC)

- Rafael Triviño Plaza .... Alicante
- Carlos Mateos Moreno .... Barcelona
- Juan Carlos Andilla .... Barcelona
- Jordi Hernández Hernández .... Barcelona
- Eduardo Navazo López .... Burgos
- Fco. Javier Heredia Peinado .... Granada
- Iñaki Carrascoso Sanz .... Guipúzcoa
- Jesús Álvarez .... León
- José M. Dafonte Portomeñe .... Lugo
- José David Padilla Arias .... Madrid
- Mayte Flores González .... Murcia
- Pedro García Navarro .... Murcia
- Antonio Alabajos Defez .... Valencia
- Víctor Marqués Martín .... Valladolid
- Luís Angel Molina Salueña .... Zaragoza

CONCURSO LOS MEJORES DE 2004

GAMEPAD SAITEK P880

- Alfonso De La Hera Solis .... Cáceres

GAMEPAD GENIUS + CONJUNTO DE CONDUCCIÓN

- Fernando Acevedo De La Rosa .... Cádiz

GAMEPAD SAITEK P880 + JOYSTICK SAITEK ST90

- Luís Martínez Bonet .... Baleares

RATÓN INALÁMBRICO

- Javier Iván Volpe García .... Alicante

TECLADO + RATÓN DE MICROSOFT

- Jorge Gonzalo Suárez .... Guadalajara

TARJETA DE SONIDO PCI + HOME CINEMA 5.1 INSPIRE 5800

- Sergio Penalba Carretero .... Madrid

TARJETA DE SONIDO PCI + HOME CINEMA 5.1 INSPIRE T5400

- José Cabo Carsi .... Valencia

VOLANTE Y PEDALES

- Igor Zornoza Ortega .... Cuenca

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- *¿Tienes más de 18 años?*
- *¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?*
- *¿Crees que eres un experto en videojuegos?*
- *¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?*

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick, gamepad...)

Hobby Consolas

Exclusiva: ¡Descubre el nuevo Zelda!

Así es el próximo «Zelda» para Game Cube: Hobby Consolas ha tenido el privilegio de probarlo. ¡Todos los datos y las imágenes exclusivas en un reportaje de 8 páginas!

» El mes de la lucha: «Tekken 5» y «Soul Calibur III» revolucionan el género en PS2.

» «Midnight Club 3»: Este juegazo para PS2 y Xbox encabeza los análisis junto a títulos como «Doom III» y «Jade Empire» (Xbox) o «Kingdom Hearts» (GBA).

» Especial trucos: ¡20 páginas con los mejores trucos para todas las consolas! Y de regalo, un vídeo-CD con todas las novedades de Nintendo DS.

» Hobby Consolas 164, a la venta el 22 de abril por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

¡Te regalan el colgador Pokémon!

Celebra con Nintendo Acción su número 150. Para empezar te regalan un colgador Pokémon que es la bomba. Para que lleves tu GBA, tu DS o lo que te dé la gana.

» Concursazo: En este concurso del nº 150 sortean 6 DS y una muestra de todos los juegos para DS que saque Nintendo España en 2005.

» Reportaje especial: ¿Tienes curiosidad por saber cómo empezó la revista?, ¿cuáles fueron los momentos más importantes del mundo Nintendo? Pues este mes te lo cuentan todo en un reportaje.

» Avalancha de novedades. Llegan los mejores juegos a tu consola, y aquí los tienen todos: «Yoshi's Universal» a GBA, «Baten Kaitos» a GC, «Yoshi's Touch & Go» para DS...



Play2Manía

Únete a la batalla por Europa

Play2Manía ha viajado a Los Ángeles para ofrecerte todas las novedades de «Medal of Honor European Assault», la última entrega de la saga de shooters más realista.

» Vuelve la "starwarsmanía": Así será el juego basado en el "Episodio III", la última película de la saga galáctica de Lucas.

» Comparativa: Todos los juegos de EyeToy analizados y comentados, para que puedas escoger.

» Suplemento Especial: La segunda parte de la Guía Completa de «Gran Turismo 4» ¡¡ 68 páginas!!

» Guía Coleccionable: Para que llegues al final de «Devil May Cry 3».



Computer Hoy Juegos

¡¡Conquista la historia!!

Este mes, Computer Hoy Juegos se centra en «Empire Earth II», con los mejores trucos para vencer en cualquier época. Además, lo someterán a un riguroso test en los 24 equipos de su laboratorio, para que sepas cómo va a funcionar en tu PC.

» Un implacable test al que también se someten otros títulos, como la primera expansión de «Doom 3», «La Resurrección del Mal», «S.W.A.T. 4», «Settlers: El Linaje de los Reyes», «Freedom Force vs The 3rd Reich» o «Lego Star Wars».

» Y de regalo «The Italian Job», un sensacional título en el que la velocidad cobra vida en las calles de Roma, al volante de los inimitables 'minis'.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Thief 3 Deadly Shadows
Habla castellano

Estoy encantado con mi tarjeta de sonido Audigy 2 ZS. Además trae el juego «Thief 3» en inglés. He oído hablar de parches que pueden subtitularlo al español. ¿Dónde puedo conseguirlo? ■ *Daniel Pérez*



«Thief 3» salió en inglés también aquí en España, pero los chicos del Clan DLan, –cuya página web está en: ***www.clandlan.net***– se están encargando de ello. Pronto podrás disfrutar de subtítulos en nuestro idioma. Eso sí, ten en cuenta que el proceso de traducción acaba de empezar, aunque siempre puedes optar por echarles un mano. ;-)

Brother in Arms
Ofensiva en peligro



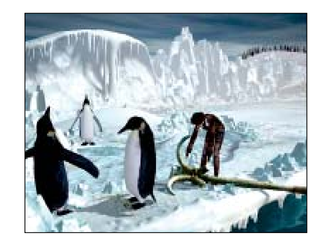
No me lo puedo creer. Después de comprar con toda la ilusión del mundo «Brother in Arms», me pongo a jugar y resulta que no funciona. En el manual dice que mi GeForce 4 MX no es compatible. ¿Cómo puede ser, si me la compré hace escasamente un año? ■ *Félix*

La tecnología de tu tarjeta carece de la función "pixel shader" con soporte por hardware que requiere «Brother in Arms». Y es que, la tecnología de la variante MX es muy anterior y mucho menos avanzada que las otras tarjetas de la familia GeForce 4. El nombre del producto fue puesto de un modo confuso y mucho nos tememos que la cosa no tiene solución :(

AVENTURA

Syberia I y II
¿Existe el pack?

En la sección de reediciones decíais hace poco que ha salido un pack con «Syberia I y II», sin embargo en ninguna tienda lo tienen. ¿Podríais resolverme el misterio? ¿Cuándo sabréis algo del nuevo «The Longest Journey»? ■ *Pablo*



El pack «Syberia. The Collector's Edition» está a la venta desde el 25 de febrero. Cuesta 29.95 € y puedes encontrarlo en tiendas como Centro Mail. En cuanto a la continuación de «The Longest Journey», se llamará «Dreamfall» y no dudes que tendremos mucha más información en breve, tras la celebración del próximo E3, este mes de mayo.

¿Cómo saco la consola?



HALF-LIFE 2
La consola está aquí mismo

Me han dicho que para acceder a la consola de trucos del juego tengo que pulsar la tecla [º]. Pero, por mucho que pruebo no consigo abrirla. ¿Me podríais decir qué hago mal? ■ *José Manuel Pérez*

No te preocupes, es muy sencillo. Lo primero de todo es localizar el icono de arranque del juego, pulsar sobre él con el botón derecho del ratón y elegir la opción "Propiedades". En el rectángulo "Destino" tienes que añadir a la ruta que aparezca por defecto la siguiente sentencia: -console. Ahora sí, tras arrancar el juego y pulsar la tecla [º] podrás acceder a la consola del juego.

Ring 2
Problemas taurinos

No se cómo salir de la tercera pantalla del juego «Ring 2», si podéis ayudarme os lo agradecería muchísimo. ■ *Mari Jose*



Te refieres a la tumba, ¿no? Coge las tenazas y corta las ramas que rodean al toro. Saca al bicho usando la rosa como cebo. Busca un gancho bajo el árbol, átalo a las rejas de la tumba y usa el cuero en el animal. Atrae al toro hasta la cuerda de la reja colocando otra rosa frente a la tumba. Escóndete junto al esqueleto y, cuando venga el toro, ata la cuerda a su collar. Romperá la reja y podrás coger la daga.

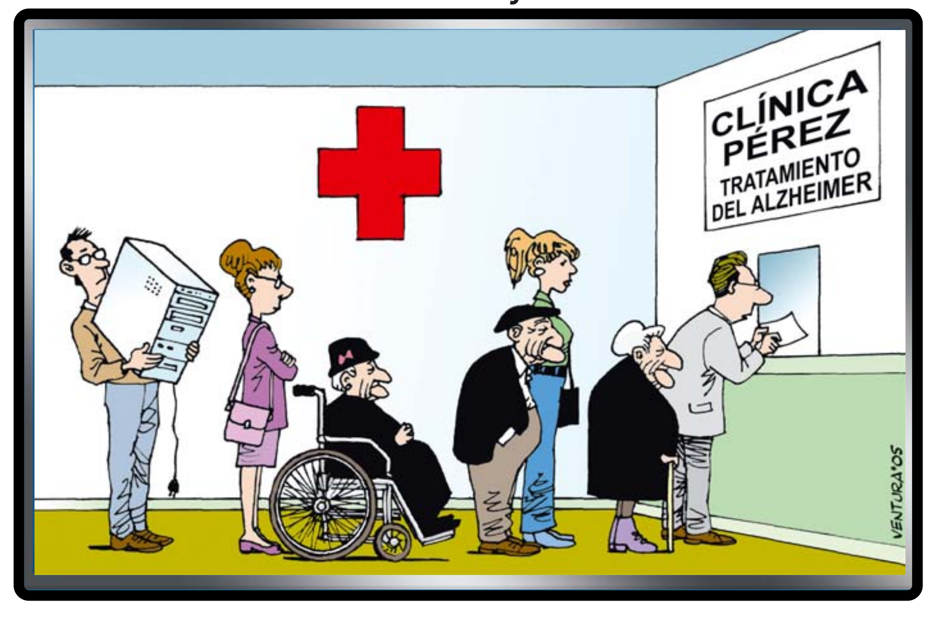
DEPORTIVOS

FIFA 2005
Problemas con el editor

He instalado el «Creation Center 2005», «Microsoft .NET Framework 1.1» y he vuelto a instalar el juego, pero después de hacer unas cuantas modificaciones el modo carrera el juego no me deja elegir equipo y sale a Windows. ¿Qué ocurre? ■ *Joan Albert Moreno*

El programa «Creation Centre 2005» sólo funciona sin problemas cuando la primera vez que se usa para editar es sobre un «FIFA 2005» recién instalado, sin haber entrado a configurar tu equipo, los mandos o los gráficos. No obstante, muchos errores como el que comentas se han solucionado con una nueva versión, que puedes descargar desde aquí: ***http://downloads.soccergaming.com/download.php?id=00009666***

Humor Por Ventura y Nieto



Pro Evolution Soccer 4
Partidas online
¿Existe algún servidor dedicado para partidas multijugador en Internet? Es que resulta difícil encontrar rivales para jugar partidos online. ■ *Arturo Ibáñez*



Hay una utilidad llamada «PES4 Online Launcher» que funciona como buscador de partidas, creando un servidor dedicado virtual donde verás a cientos de jugadores en línea. Sólo tienes que pulsar sobre uno y el programa se encarga automáticamente de asignar las direcciones IP, realizar la conexión y abrir el partido. Puedes descargarlo desde:**www.pesoccerworld.com**

ESTRATEGIA

Rome Total War
Paquidermos rebeldes
Os escribo por vuestra repuesta en el ejemplar de Enero. Para luchar contra los elefantes sin contar con los cerdos incendiarios, lo mejor es lanzar cualquier unidad ligera de hostigadores. Así, tu rival tendrá a su unidad más valiosa perdiendo el tiempo con una tuya totalmente prescindible. ■ *L.D.*



Muchas gracias por tus sabios consejos, amigo L.D. Efectivamente, usar hostigadores es la mejor fórmula para distraer unidades de elefantes. El problema es que tu rival lo vea y lance los elefantes contra el grueso de tus filas ignorando a los hostigadores. ¿no crees?

Stronghold 2
A la espera de novedades
Quería saber si «Stronghold 2» va a salir o no. ¡El primero era un juegazo! ■ *Hipólito*

Pues está a la vuelta de la esquina y, la verdad, promete. Échale un vistazo a la preview de este número si no lo has hecho aún.

MUNDOS PERSISTENTES

World of Warcraft
Cuota mensual sin tarjeta
Veréis, un amigo me ha dicho que la cuota del «WoW» es de 12€ y me dijo que Blizzard iba a ofrecernos la opción de ir cada mes a la tienda para pagarla. ¿Es cierto? ■ *Ion de Santo*



Las cuotas del «World of Warcraft» varían un poco dependiendo de la forma de pago que elijas. La cuota mensual es de 12,99€, pero si haces el pago de forma trimestral o semestral disminuye un poco. Pero lo que puedes conseguir en tiendas es una tarjeta prepago de 60 días. Funciona de forma similar a las tarjetas de recarga para teléfonos móviles y su precio es de 23.95 €.

ROL

Vampire: Bloodlines
La Sociedad de Leopoldo
Tras eliminar al cazador de vampiros en la Sociedad de Leopoldo tengo que salir corriendo hacia una lancha. Pues bien, antes de que se me termine de llenar la barra de la pantalla de carga para pasar al siguiente escenario, el juego sale al escritorio. ■ *Marcos García*



Se trata de un problema bastante habitual, pero está resuelto en el parche que está en la web: ***www.vampirebloodlines.com/patch/***. Actualiza a la versión 1.2

Gothic 2
Convertirse en paladín
Acabo de adquirir el sensacional «Gothic 2». Ahora necesitaría que me ayudáseis, porque tengo entendido que se puede jugar con tres tipos de personaje, pero de momento no he conseguido convertirme en paladín, sólo en mago. ¿Qué tengo que hacer? ■ *Felipe Torres*

Para conseguir ser paladín primero tienes que convertirte en ciudadano o entrar a formar parte del gremio de ladrones. Luego debes ir a hablar con el comandante Andre para alistarte en la milicia. Por último, en el capítulo 3, debes liberar a Bennet de la carcel y Lord Hagen te concederá el rango de paladín.

A punto de enloquecer

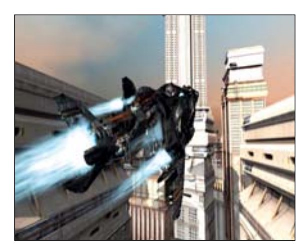
The Westerner
El cerdo invisible
Tengo un problemilla con «The Westerner». Tengo que ir a la granja a por la rueda pero el cerdo no asoma la cabeza cuando pongo el pez en la escudilla. ¿Dónde demonios está el problema? ■ *Iván Soler*

Mucho nos tememos que es uno de los famosos bugs que el juego tenía originalmente. Ya ha sido corregido, así que instala el último parche, que puedes descargar desde la dirección: ***www.planetadeagostini.net/links/download/Westerner-Patch(Spanish)v1.5.exe*** Aprovechamos para recordar también a todos los aficionados de las aventuras que «The Westerner» ha sido reeditado con todos los parches instalados bajo el sello "Red Collection". Ahora tiene el interesante precio de 9.95 €. Una gran oportunidad para jugarlo si te lo perdiste.



SIMULACIÓN

X2: La Amenaza
Estoy encantado con «X2: La Amenaza». Llegó con retraso y la traducción sólo es regularcita pero creo que es uno de los mejores simuladores de combate espacial de los últimos años. Ya me queda poco para completar la campaña individual. ¿Hay algún proyecto de este estilo en marcha? ■ *X-Pacial*



No podrías haberlo preguntado en mejor momento. Hace muy poco Egosoft ha anunciado su continuación. Se llamará «X3 Reunion» y, por la pinta que tiene, prepárate para engancharte todavía más. Originalmente fue ideado como una expansión, pero incorpora un montón de novedades, además de notables mejoras en el apartado técnico.

VELOCIDAD

Nascar Racing Season
Nuevos circuitos
¿Podríais decirme dónde encontrar más circuitos y actualizaciones? ■ *Antonio Sánchez*

Uno de nuestros lectores, Alfredo Martínez, nos ha mandado estupendos circuitos como una fiel recreación del mítico trazado madrileño del Jarama. Puedes descargarlos desde la web: **www.nsrch.com**, sin olvidar la web **www.bhmotorsports.com**

GTR FIA GT Racing Game



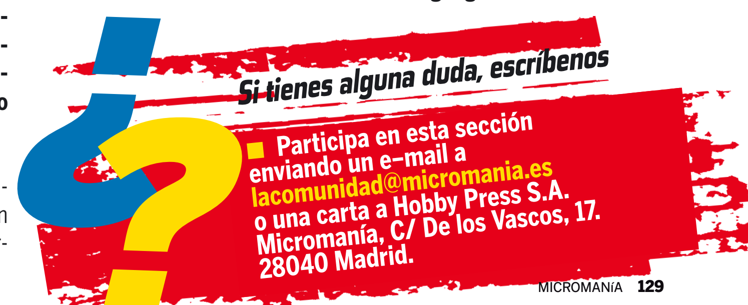
Expansiones
¿Sabéis dónde existen mods, añadidos y carreras online de «GTR»? ■ *Salvador Mateos*

Los programadores del juego, SimBin, van a distribuir gratuitamente una expansión, llamada «King of Ovals» con tres nuevos circuitos ovales. Visita la página oficial del juego, en ***www.10tacle.com/gtr-game/***

¿Le disteis un 100?

Black&White
Black&White
He visto en el número 121 de Micromanía y leyendo el reportaje sobre juegos de estrategia fantástica me he llevado una gran sorpresa. Resulta que uno de los doce juegos incluidos en el reportaje es «Black & White», en cuyo texto, recordáis que la puntuación que le disteis fue un... ¡100! ¿Es cierto o tal vez se trata de un error? No pasa nada si es así, todo el mundo se equivoca, pero necesito saberlo. Y si no, ¿me merecería la pena comprarlo? He visto que sigue disponible en la lista de series clásicas ■ *Guillermo Lomas*

Pues sí señor, le dimos un 100 a «Black&White». Cosas del jefe que está mayor... No, en serio, es un juegazo de los que hacen historia y claro que te merece la pena adquirirlo. Además, ahora está a un precio muy competitivo. Y, la verdad, seguimos pensando que se merece hasta el último de los 100 puntos de la valoración. En breve aparecerá su segunda parte. ¿Otro 100? Bueno, ya veremos...



GRAN CONCURSO ANIVERSARIO

CELEBRA CON NOSOTROS LOS 20 AÑOS DE MICROMANÍA



¡¡Consigue el ordenador PERFECTO PARA JUGAR!!

Para celebrar estos 20 años de juego nada mejor que jugar a lo grande. Pero a lo grande, de verdad. Para participar en el sorteo de este "Mega PC", encuentra a Willy en las páginas de Micromanía. ¡Es muy fácil!

¡¡No te lo pierdas!!

Instrucciones para concursar

- El concurso se ha desarrollado en los números 122 (marzo), 123 (abril) y 124 (mayo) de Micromanía.
- En cada número Willy ha estado escondido en tres pantallas diferentes y en tres páginas distintas.
- Localiza a Willy y apunta (puedes hacerlo más abajo) el número de cada una de las tres páginas en que está situada cada una de las tres pantallas en que aparece nuestro personaje.
- NO debes mandar ningún SMS hasta que no tengas las 9 cifras correspondientes a las 9 páginas.
- En este número 124 de Micromanía (justo debajo) se publica la clave válida para activar tu SMS, en el que deberás incluir las 9 cifras correspondientes a los números de las 9 páginas, más tus datos.

Para participar en este concurso tienes que enviar un mensaje de texto SMS al número 5354 desde tu teléfono móvil poniendo la palabra: ANIVERSARIOMM seguido de un espacio, seguido de las nueve cifras con la respuesta del concurso y tus datos personales.

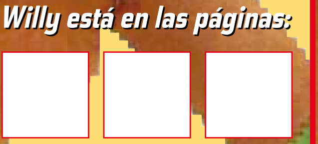
SMS

¿Dónde está WILLY?

Apunta aquí las páginas de los números 122, 123 y 124 de Micromanía en las que está Willy. Cuando tengas las 9 cifras envíalas en un SMS junto con tus datos al número que se publicará en el próximo Micromanía.



MICROMANÍA 122	MICROMANÍA 123	MICROMANÍA 124
Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:



BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 27 de Mayo de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



¡¡VALORADO EN + DE 7.000 €!!



Volante Formula Vibration Feedback Wheel



2 Tarjetas gráficas GeForce 6800 Ultra PCI-E



Conjunto Logitech diNovo inalámbrico

Altavoces Logitech Z-5500 5.1 THX



Technology Main Informática
www.t-main.com



CONFIGURACIÓN DEFINITIVA

- CAJA DISEÑO EXCLUSIVO "MONTATUPC.COM"
- PROCESADOR AMD Athlon 64 4000 FX55
- PLACA BASE Asus A8N-SLI Deluxe
- 4 MÓDULOS DE MEMORIA DDR de 1 GB
- 2 X T. GRAFICA POINT OF VIEW GEFORCE 6800 ULTRA PCI-E con 256 MB GDDR3 en configuración SLI
- 2 X DISCO DURO RAPTOR WESTERN DIGITAL 74 GB 10000 rpm en configuración Raid 0
- 2 X DISCO DURO MAXTOR S-ATA 250 GB
- GRABADORA DVD-DVR Pioneer 109 (color negro)
- LECTOR DVD (color negro)
- DISQUETERA 3,5" (color negro)
- FUENTE ALIMENTACIÓN ANTEC de 500V
- MONITOR LG 19" 1915 TFT (12 ms de respuesta)
- ALTAVOCES LOGITECH Z-5500 5.1 (500W RMS). Display multifunción, con mando a distancia y certificación THX
- KIT DE REFRIGERACIÓN LÍQUIDA. Monitorización y panel de control frontal de temperatura
- CONJUNTO DE ESCRITORIO (teclado y ratón) Logitech diNovo óptico inalámbrico
- WINDOWS XP Professional instalado
- 2 AÑOS DE GARANTIA, testeo exhaustivo incluido
- CONJUNTO FORMULA VIBRATION FEEDBACK WHEEL Incluye volante, pedales y efecto de vibración

1987
UN FENÓMENO SOCIAL

La bajada del precio de los programas y el aumento de las compañías de software marcan el inicio del espectacular despegue de los videojuegos, que desde entonces no han dejado de crecer durante dos décadas.

Tras cinco años de constante expansión en Europa, desde su estreno en 1982, los videojuegos ya son un lucrativo negocio. El mercado de 16 bits, con el **Atari ST**, el **PC** y el flamante **Commodore Amiga**, comienza a abrirse paso, aunque hasta el año siguiente no llegarán los primeros programas interesantes. El último ordenador de 16 bits presentado, el Commodore Amiga, resultó ser el más popular y, al mismo tiempo, el más potente, al estar equipado con un procesador Motorola MC 68000 a 7.14 MHz, 512 KB de memoria y gráficos de 32 colores. «Defender of the Crown», de **Cinemaware**, un adictivo juego de estrategia medieval, fue su primer bombazo.

▶*Atari ST*

...Y LUEGO EN ESPAÑA

En aquella época, los juegos llegaban a España con meses de retraso y, además, casi siempre sin traducir, aunque la mayoría de las veces no importaba gran cosa ya que los géneros que estaban de moda: la acción, las plataformas y los juegos deportivos, no tenían demasiado texto y no era necesario leer mucho para jugar en condiciones.

Los arcades campaban a sus anchas en las máquinas de 8 bits, pues las técnicas de programación habían evolucionado mucho en poco tiempo. Entonces ya era posible crear juegos rápidos y adictivos con procesadores que apenas superaban los 3 MHz y unos más que modestos 48 KB de memoria.

Por fin, las conversiones de las recreativas dejaban de ser "juegos a cámara lenta", cuando corrían en un ordenador. «Nemesis», de **Konami**, un arcade de naves; «Paperboy», de **Elite**, en donde debíamos repartir periódicos; el arcade de motocross «Enduro Racer», de **Activision**;



▶*Paperboy. Recreativa.*

«Renegade», de Taito, el resurgir de las peleas callejeras; y el adictivo "machacaladrillos" «Arkanoid», de **Imagine**, coparon las listas de ventas durante los primeros meses del año.

Mientras, entre las compañías que trabajan exclusivamen- ▶▶

¿Sabías que...

...«El Misterio del Nilo» se inspiraba en la película "La Joya del Nilo" pero Made In Spain cambió el título porque no pudo conseguir los derechos?



Juegos inolvidables



Los primeros mitos de 16 bits

DEFENDER OF THE CROWN Y F-15 STRIKE EAGLE

El Amiga y el PC comenzaban a desbancar a las máquinas de 8 bits. Con ello, a los arcades y los juegos deportivos pronto se sumaron la estrategia y la simulación.

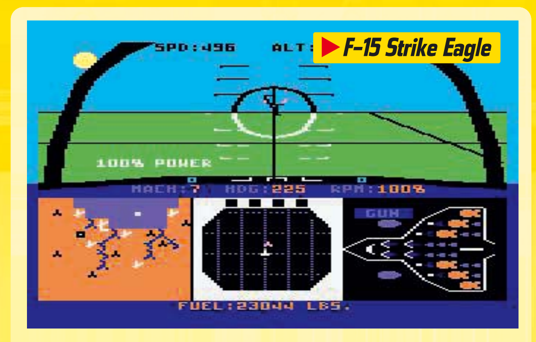
DEFENDER OF THE CROWN

➲ 1987 ➲ Cinemaware ➲ Commodore Amiga, Atari ST, PC

EL PRIMER EXITAZO DEL AMIGA deslumbró por sus detallados y coloristas gráficos. Mezclando estrategia y minijuegos tenías que conquistar Inglaterra forjando alianzas, pero también asaltando castillos a golpes de catapulta y participando en torneos medievales. Para muchos fue la excusa para jubilar su máquina de 8 bits por un flamante equipo de 16 bits.



Defender of the Crown



F-15 Strike Eagle

F-15 STRIKE EAGLE

➲ 1985 ➲ Microprose ➲ PC, Apple II, Commodore 64, Atari ST

«F-15 STRIKE EAGLE» APARECIÓ EN 1985, pero la versión PC, más conocida, llegó a España mucho después. Creado por Sid Meier, famoso por la saga de «Civilization» y «Pirates!», fue uno de los primeros simuladores de combate. Incluía innovadores gráficos 3D e introdujo las contramedidas defensivas. Su manual tenía ¡100 páginas!, todo un récord para la época.■

CURIOSIDADES

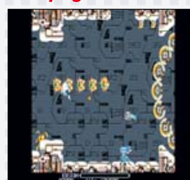
En la recreativa «Mario Brothers» a veces Mario andaba por el techo o las monedas se perdían. Nintendo dijo que eran bromas. Después se supo que en realidad eran bugs.



«Head over Heels» tenía unos protagonistas de lo más peculiar. Eran dos extraños perros que, al encontrarse en la misma pantalla... ¡Se fundían en un único cuerpo!



El juego de recreativa «R-Type», un clásico matamarcianos, está considerado uno de los juegos más difíciles de la historia. ¡Casi nadie era capaz de pasar del primer nivel!



«Prohibition» fue el primer gran éxito en España de la compañía Infogrames –la que es la actual Atari–, iniciando así la incursión del software francés en nuestro país.



Las primeras consolas

NINTENDO NES Y SEGA MASTER SYSTEM

Sólo para los más atrevidos

Desde mediados de los ochenta, las consolas japonesas campaban a sus anchas por Asia y América. Pero a España no llegaron oficialmente hasta 1990, con la presentación de Sega Megadrive.

▶ **NINTENDO NES (1.983) ha sido la consola más vendida de todos los tiempos, hasta la llegada de la PlayStation. Seguramente te sorprenderá saber que Nintendo fue fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi. ¡Tiene más de 100 años! Al principio se dedicaba a vender juegos de cartas de Disney, pero con la llegada de los videojuegos desarrolló máquinas recreativas y su primera consola de 8 bits, la Nintendo NES –apodada Famicon–. Sólo tenía 2 KB de memoria y una CPU Motorola 6502 a 1,79 MHz, pero aquí se estrenaron sagas míticas como «Super Mario BROS.» o «Zelda».**





▶ **SEGA MASTER SYSTEM (1.986), nació para competir con la NES, dando lugar a una contienda entre Nintendo y Sega. Era más potente que la NES, con su CPU Z80 a 3,5 MHz y 64 KB de memoria, pero nunca llegó a desbancarla. Sus primeros juegos eran conversiones de recreativas de Sega, como «Shinobi».**

PIONEROS

TOPO SOFT

Nacidos para triunfar

Hace dos décadas Erbe era la distribuidora más importante del país. Decidida a crear sus propios juegos contrató a varios programadores, que diseñaron «Mapgame», «Ramón Rodríguez» y el clásico «Las Tres Luces de Glaurung». La cosa funcionó y así nació la compañía Topo Soft.

▶ **LOS PRIMEROS MIEMBROS DEL GRUPO,** Gabriel Nieto, Javier Cano, Emilio Martínez, José Manuel Muñoz y Rafa Gómez crearon los primeros éxitos: «Spirits», una videoaventura medieval; «Survivors», un arcade espacial; «Cray 5», exclusivo para Amstrad, y «Colt 36», un arcade de puntería para MSX.

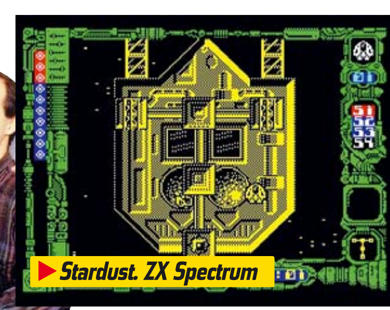
▶ **EL SALTO A LA FAMA** llegó con «Desperado» y «Stardust». Con una calidad técnica a la altura de los mejores juegos y una jugabilidad envidiable, los títulos de Topo fueron un gran éxito, como iremos viendo en los años sucesivos.

▶Miembros de Topo Soft, de izq. a dcha. y de arriba a abajo: Julio Martín. J.L. Cid, Alberto Blanco, Julián Alama, J.M. Muñoz, Emilio Martínez, Gonzalo Martín y Javier Cano.



Spirits. ZX Spectrum


Cray 5. Amstrad CPC


Stardust. ZX Spectrum

¿Sabías que...

...muchos juegos copiaban al cine y las recreativas, como «Desperado», un clon de «Gun Smoke», y «Survivor», en el que manejabas al monstruo de la película de "Alien"?



►►te para los ordenadores, la extinta **Hewson** vivió su momento de gloria con juegos considerados clásicos, como «Zynaps», un adictivo arcade de naves,

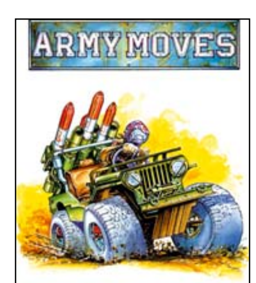


▶Zynaps. Amiga 500

muy similar a «R-Type»; «Ranarama», una genial videoaventura en la que controlabas a una saltarina rana y «Gunrunner» uno de esos arcades de perspectiva lateral que tanto gustaban en aquellos tiempos.

¡JUEGOS A 875 PESETAS!

En 1987 los títulos de 8 bits costaban algo más de 2.000 pesetas, equiparables a los 40 € actuales. Al almacenarse en una cinta de casete bastaba una doble pletina para piratearlos. Aunque existían algunas protecciones en forma de sistemas de carga "turbo", bastaba con manipular un poco el reproductor para copiar la mayoría de los juegos. Como ya había ocurrido

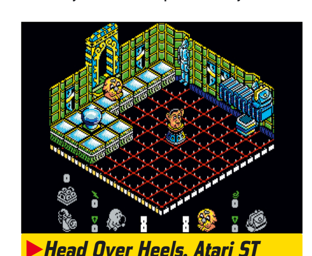


▶Army Moves.

en algunos países, como Italia, las copias ilegales estuvieron a punto de hundir el mercado, hasta que las distribuidoras decidieron bajar el precio de los juegos a 875 pesetas. Así, esta forma de ocio resultaba tan asequible como el cine o la música. Las ventas de originales aumentaron rápidamente, pero los beneficios se recortaron porque se ganaba poco con cada copia, influyendo en el posterior cierre de muchas compañías españolas. En 1987 aquello parecía impensable: fue el mejor año en la historia de **Dinamic** pues lanzó muchos y buenos juegos, como «Army Moves», de acción bélica; «Game Over», una odisea espacial y «Freddy Hardest», una videoaventura en clave de humor. Sin duda, tres geniales arcades dignos de una recreativa. Fueron distribuidos en todo el mundo por **Electronic Arts** e **Imagine**.

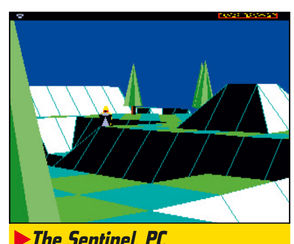
LA ESTRATEGIA LLEGA EN 3D

Mientras, **Made in Spain** volvió a conquistar a la crítica con la genial videoaventura «El Misterio del Nilo», en donde debíamos manejar a tres personajes con



▶Head Over Heels. Atari ST

distintas habilidades. Otros éxitos del mismo género son «Head over Heels», la culminación de la técnica Filmation, y «Fairlight II», una inolvidable aventura de fantasía. Y no podemos cerrar el resumen de 1.987 sin recordar a uno de esos títulos que abren nuevos horizontes: «The Sentinel», de Firebird. Era un revolu-



▶The Sentinel. PC

cionario juego de estrategia con gráficos en 3D, en el que el jugador tenía que caminar por más de 10.000 mundos alienígenas y esconderse de la mirada de los centinelas. Imposible de entender si no lo has jugado... ■ J.A.P.

El Retro-TOP

PARA TODOS LOS GUSTOS

1987 · AÚN CONVIVIERON LOS 8 Y LOS 16 BITS.

La mejor prueba de la buena salud de la que gozaban los videojuegos a finales de los ochenta es la gran diversidad de géneros que fueron apareciendo. Sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones y variedad de las máquinas de la época, que no dejaban de sorprendernos. Los arcades y los simuladores deportivos eran los preferidos de los aficionados, con clásicos como «Arkanoid» o «Fernando Martín Basket Master». Pero los que dejaron una huella más profunda fueron aquellos que mostraban nuevas formas de divertirse en géneros entonces casi desconocidos, como la estrategia. «Defender of the Crown» y «The Sentinel» dejaban claro que la renovación de los videojuegos había comenzado.



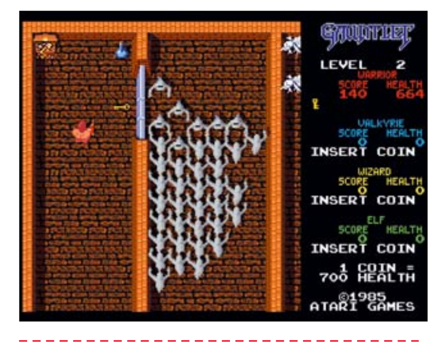
▲ **ARKANOID.** Demostró que no hacen falta gráficos sofisticados para crear afición.

Antes... y ahora

GAUNTLET vs WORLD OF WARCRAFT

ATARI · 1985 · RECREATIVA, PLATAFORMAS DE 8 Y 16 BITS

A su estrenó en las recreativas «Gauntlet» se convirtió en el primer juego multijugador, permitiendo a cuatro jugadores –un mago, un arquero, un bárbaro y una valkiria– participar en modo cooperativo, aniquilando a miles de monstruos en mazmorras laberínticas. Nadie podía salirse de la pantalla... ¡porque sólo había una y todos la compartían! A los ordenadores llegó en 1987 y aunque en estos sólo había dos jugadores a la vez seguía siendo muy adictivo.



¿QUÉ LE FALTABA?
Escenarios exteriores, más variedad en las mazmorras y hacer más cosas además de disparar...

BLIZZARD · 2005 · PC



¿Cuatro jugadores? Vale, podía ser una revolución en los ochenta, pero ahora no nos conformamos con menos de mil o dos mil rivales y compañeros a la caza de gloria y tesoros. Ahora puedes crear tu personaje, elegir una profesión, charlar con amigos, comprar una montura, comerciar y un sinfín de cosas más. ¡Y nada de andar apretujados por estrechas mazmorras! En «World of Warcraft» puedes pasear durante horas sin ver el final del camino. ¡Cansado, pero fascinante! Casi sin límites...

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Antes, no hacían falta cuentas ni tarjetas de crédito. ¡Pero los cinco duros volaban de los bolsillos!

Hechos para recordar...

EL NEGOCIO ES EL NEGOCIO

AL IGUAL QUE AHORA, ANTES LOS JUEGOS NO SALÍAN DE LA NADA: había que hacer un esfuerzo de inversión –que, eso sí, poco tiene que ver con las cifras de ahora– en los equipos de programación y las campañas publicitarias. Así pues, las productoras lo buscaban hasta debajo de las piedras, aunque eso significase crear juegos para una cadena de hamburgueserías o poner a un deportista famoso en la carátula...



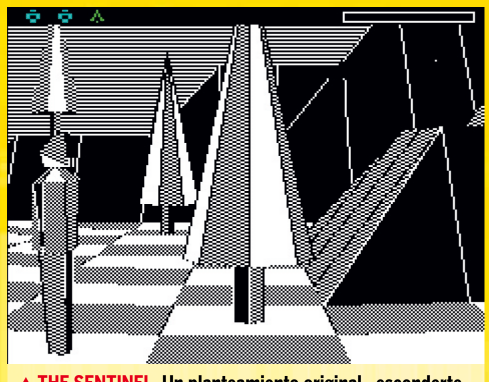
▲ **LOS CREADORES ITALIANOS** de juegos eran muy conocidos, pero en la década de los ochenta Raffaele Cecco triunfaba con éxitos como «Equinox», «Exolon» o «Stormlord».



Aparecen plataformas más potentes y nuevos géneros



▲ GAME OVER. Los juegos de Dinamic rebosaban clase y vendían más que ninguna otra firma en España.



▲ THE SENTINEL. Un planteamiento original –esconderte de los centinelas– para un juego adelantado a su tiempo.



▲ STREET FIGHTER. Causó conmoción por sus gráficos y animaciones, captando el interés por los juegos de lucha.

La polémica

CON LA CENSURA HEMOS TOPADO

En los 80 los videojuegos eran considerados un entretenimiento infantil. Pero a medida que esos "niños" iban creciendo, demandaban juegos para adultos...

LAS CARÁTULAS DE «GAME OVER» Y «BARBARIAN», pusieron los ojos como platos a la chavales de la época. La modelo María Whittaker ilustraba la portada de «Barbarian» con un diminuto bikini. Era tan habitual ver a chicas "potentes" acompañando al típico cachas de turno en las carátulas de los juegos como en las de las pelis del videoclub. En España salieron sin censurar, pero en el Reino Unido se tapaban las "zonas sensibles" o, directamente, se cargaban a la chica...

«DRÁCULA», de CRL, una aventura conversacional basada en la novela de Bram Stoker, fue el primer juego calificado para mayores de 15 años... ¡Porque sus textos eran demasiado macabros!

EL SIMULADOR DE SUBMARINOS «Silent Service» también fue censurado en Alemania por su realismo en las acciones bélicas... ¡Y eso que sus gráficos eran muy simples!



▲ Curiosamente la carátula no censurada le hacía más justicia al juego, porque podías encontrarte con chicas así en varias pantallas.



► En la ilustración de de la carátula de «Game Over» la chica llevaba un atrevido escote. Pantallas, logos y textos sirvieron para cubrirla "decorosamente".



▲ «WHOPPER CHASE», de Topo Soft, era un arcade realizado para una cadena de hamburgueserías. Te regalaban una copia del juego si comprabas un par de hamburguesas.



▲ AUNQUE ESTE AÑO DEL CENTENARIO no hay ningún juego sobre "El Quijote" a la vista, en 1.987 Dinamic presentó una aventura conversacional basada en la inmortal obra literaria.



▲ MITOS COMO «OUTRUN» O «AFTERBURNER» llenaban los salones recreativos, pero sus conversiones domésticas tardarían uno o dos años en llegar, para apurar las ganancias...



▲ «FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER» fue el primer juego deportivo español patrocinado por un deportista de élite. Se convirtió en un gran éxito de la crítica y también de ventas.

CLAVES DEL AÑO 1987



No todas las compañías españolas tuvieron el éxito de Dinamic, Topo u Ópera Soft. Mister Chip, tras presentar «Starbyte» y «Rex Hard», y Dro Soft, que patrocinó «Antares» y «Stopball», cesaron su actividad ante el escaso interés generado.



En Pamplona se puso en marcha el primer servicio de Videotex en España. Con un teléfono y un monitor se podía acceder a una base de datos con información de ocio, deportes, viajes... ¡El precursor de Internet!



Antes de estrenar su compañía LucasArts, George Lucas ya daba que hablar con las geniales conversiones de recreativas en «Indiana Jones», de US Gold y «Starwars», de Domark. Eran el principio de los innumerables juegos de sus películas.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

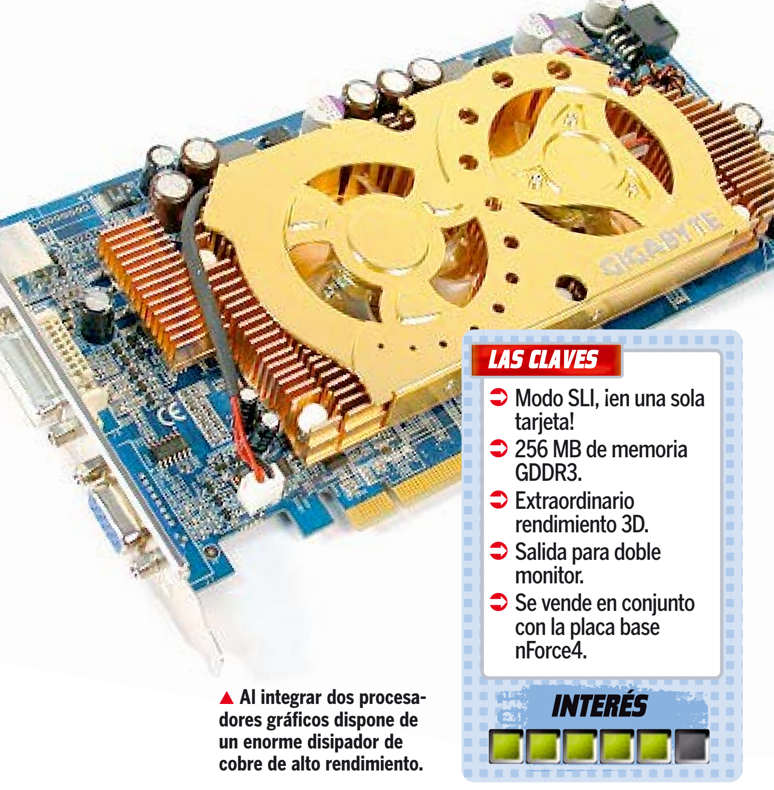
Gigabyte GV-3D1

Ofertón 2x1

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA • 590 € (en pack con placa base: Gigabyte 3D1 Limited Edition) • Más información: Gigabyte • *http://tw.giga-byte.com/*

Ahora que está en auge el modo **SLI** de nVidia, –ya sabéis, dos tarjetas gráficas **PCI Express** funcionando en paralelo para doblar el rendimiento– Gigabyte se ha desmarcado con una sorprendente tarjeta gráfica que integra dos procesadores gráficos **GeForce 6600GT**. Las ventajas de la **Gigabyte GV-3D1** son evidentes, tanto por precio –inferior a comprar dos tarjetas gráficas– como por la sencillez de su instalación. El único inconveniente es que el modo SLI sólo se puede activar en una placa base Gigabyte con chipset **nForce4,** como la **GA-K8NXP-SLI**, pero no deja de ser una opción excelente si vas a adquirir un nuevo equipo o bien estás pensando en una actualización "a fondo".

Todo un invento, vaya, porque Gigabyte ofrece en un goloso pack una tarjeta gráfica y una placa base de altísimo rendimiento. Las características técnicas más relevantes del procesador GeForce 6600 GT son sus 8 canales de renderizado de píxeles y 3 de renderizado de vértices, una arquitectura interna de vanguardia que le permiten conseguir unas **magníficas prestaciones en aceleración 3D**. Si tenemos en cuenta que la Gigabyte GV-3D1 integra **256 MB** de memoria gráfica GDDR3, –con interfaz de 256 bit para asignar 128 MB a cada uno de los dos procesadores gráficos en modo SLI– obtenemos una potencia de renderizado que va sobrada. Así puede hacer frente a las configuraciones gráficas máximas de juegos como «Half-Life 2» o «Doom III». Además, el realismo visual de los entornos 3D está a la última gracias al soporte por hardware de **DirectX9.0c**, y en especial del motor de sombreado **Shader Model 3.0** que tan espectaculares efectos visuales nos ofrece en juegos como «Far Cry» versión 1.3. ■



▲ **Al integrar dos procesadores gráficos dispone de un enorme disipador de cobre de alto rendimiento.**

LAS CLAVES
- Modo SLI, ¡en una sola tarjeta!
- 256 MB de memoria GDDR3.
- Extraordinario rendimiento 3D.
- Salida para doble monitor.
- Se vende en conjunto con la placa base nForce4.

INTERÉS

Creative Inspire T7900

Alto y claro

ALTAVOCES 7.1 DE GAMA MEDIA • Precio: 119 € • Más información: Creative • *http://es.europe.creative.com*

La calidad del sonido del **canal central** en un sistema multicanal es muy importante dado que se encarga casi el 80% de todo el entorno de audio. Por eso Creative ha dotado al altavoz central de este **conjunto 7.1** de una **unidad de dos vías**, con agudos y medios separados y de una potencia de nada menos que **20W RMS**, mientras que el resto de altavoces satélite cuentan con 8W. El altavoz de subgraves, realizado en madera, tampoco se queda corto con sus 24W RMS. ■

▲ **El mando controla el volumen total, el del subgraves y hay una salida de auriculares.**

LAS CLAVES
- Altavoz central de elevada potencia.
- Frontales y central de dos vías.
- Conexión sencilla a las tarjetas 7.1 de Creative.

INTERÉS

MP3-Geil

Curioso invento para complementar tu PC

REPRODUCTOR PORTÁTIL MULTIMEDIA • Precio : 108 € (256 MB), 135 € (512 MB), 175 € (1GB) • Más información: Cedisa • *www.cedisa.es*

La particularidad de este reproductor multimedia salta a la vista, y nunca mejor dicho, porque dispone de una **pantalla LED** con capacidad de visualización de vídeo en formato **Mpeg, MPV y WMA**. La imagen que ofrece no es de alta calidad, como es lógico porque estamos ante un reproductor portátil. Hay **tres modelos** con 256, 512 y 1GB de memoria flash integrada, que también pueden usarse como disco duro portátil gracias la **conexión USB** de que dispone. Por supuesto, está equipado con todas las funcionalidad para audio, con radio digital y MP3. Incluso dispone de un **efecto de sonido 3D.** ■



▶ **Diseño de vanguardia con acabados de lujo y mucho, mucho espacio para tu música.**

LAS CLAVES
- Pantalla que permite visualizar vídeo.
- Memoria integrada de hasta 1 GB.
- Radio digital.
- También sirve como disco duro portátil.

INTERÉS

NGS Envolve 5.1

Sonido de cine a todas horas

➲ AURICULARES MULTICANAL ➲ Precio: 45 €
➲ Más información: NGS ➲ Tel: 902 11 46 86 ➲ *www.ngs.es*

El **sonido multicanal** está muy bien para meterte de lleno en la acción, pero tal vez a los vecinos no les entusiasme la idea si te pasas un poco de volumen a según qué horas. Menos mal que NGS pone a nuestra disposición estos geniales cascos que en cada auricular integran unidades de altavoz frontal, central, posteriores y subgraves para no perderse ni un solo canal y seguir disfrutando de **sonido 5.1**. Como es lógico, el realismo del sonido envolvente no es igual que con altavoces reales, pero el resultado es francamente espectacular. Además, el **efecto de reverberación** resulta sorprendente, mientras que el **circuito de cancelación de ruido** evita el molesto siseo en escenas con poco sonido. En modo estéreo no es tan bueno como otros modelos, pero en definitiva, estamos ante unos auriculares especialmente indicados para disfrutar del sonido envolvente **sin molestar a nadie**, no están pensados para la reproducción de música. ■





▲ El amplificador integra y los interruptores para cambiar entre uso de altavoces o los auriculares. Y el mando, permite configurar los distintos canales.



LAS CLAVES
- Auriculares con sonido envolvente.
- Calidad de sonido más que aceptable en juegos y películas.
- Control independiente del volumen para los canales.
- Refuerzo de graves.
- Conexión sencilla a una tarjeta de sonido 5.1.

INTERÉS





▲ Insuperable por diseño y prestaciones.

ViewSonic VX 724 y 924 Xtreme

Adiós a los problemas de los TFT

➲ MONITOR TFT DE GAMA ALTA ➲ VX724 (17 pulgadas) 490 €, VX924 (19 pulgadas): 640 € ➲ Más información: ViewSonic

Parece que cada vez está mas cerca el fin de los efectos de ralentización e imágenes fantasma de los monitores TFT cuando hacen frente a secuencias muy exigentes con el refresco de imagen –como en los juegos de acción o velocidad– gracias al continuo descenso del **tiempo de respuesta**. Los nuevos monitores Xtreme de ViewSonic bajan a **4 milisegundos**, la mitad de lo anunciado hasta el momento por otros modelos. ViewSonic ha logrado un impresionante récord. ■

LAS CLAVES
- Tiempo de respuesta de sólo 4 ms.
- Ideal para juegos y películas.
- Excelente calidad de imagen en contraste y color.

INTERÉS



Trust Laser Mouse MI-7200L

Ratón todoterreno

➲ RATÓN LÁSER DE GAMA ALTA ➲ Precio: 39 €
➲ Más información: Trust ➲ Tel: 91-375 45 97 ➲ *www.trust.com*

¿Cuantas veces te han eliminado en unjuego de acción porque el maldito puntero se ha atascado? Bueno, ya serán menos... Pero limpiar mucho la bola para evitar fallos no es la solución y tampoco la tecnología óptica. En cambio, el **sensor láser**, como el que incorpora este modelo, es capaz de ofrecer una resolución de **1.200 dpi** y, lo que es más importante, de mantener la movilidad del puntero con **rapidez y precisión** intachables incluso en **superficies irregulares.** Además con su tecnología inalámbrica la **libertad de movimiento** es total y dispone de cinco botones. ■

► No será el ratón lo que te falle en las partidas multijugador.

LAS CLAVES
- Tecnología de láser de posicionamiento.
- Resolución 1.200 dpi.
- Capa superior con acabado en goma.
- 5 botones programables.

INTERÉS

Nyko Airflo EX

Estarás tan fresco

➲ GAMEPAD DE GAMA ALTA ➲ 34 €
➲ Más información: Nyko ➲ *www.nyko.com*

Lo normal después de pasarse horas jugando con un simulador deportivos es acabar la mano bastante fatigada. Para evitarlo nada mejor que este gamepad, con un genial **sistema de aireación** mediante ventiladores internos que mueven aire hacia las zonas de las empuñaduras para evitar la sudoración y reducir la fatiga. Además el diseño y el tacto de los materiales es sensacional. Como mando de juegos es insuperable, con dos palancas analógicas, un **D-Pad** de gran precisión, **13 botones programables** y **emulación** por software de **teclado y ratón.** ■



▲ Un gamepad para que a los jugones empedernidos no les salgan callos.

LAS CLAVES
- Ventilado para evitar la sudoración.
- Muy cómodo.
- Botones frontales con tacto analógico.
- Emulación de teclado y ratón.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ASUS A8NSLI Deluxe • Para ponerla a tope

160 € Más información: ASUS http://es.asus.com

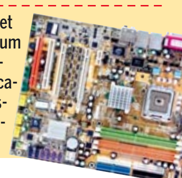
Esta placa base ofrece lo último en tecnología, pues integra el nuevo chipset nVidia nForce4 SLI, que ofrece a los AMD procesadores Athlon 64 con socket 939 el soporte del modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas PCI Express y duplicar así el rendimiento gráfico. Dispone de controladoras de disco duro Serial ATA a 3 GB/s que permiten poner dos discos duros en el eficaz modo Dual RAID, así como sonido 7.1.



MSI P4N DIAMOND MS-7160

200 € Mas información: MSI
www.msi-es.com

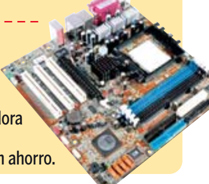
Ya está disponible el chipset nVidia nForce 4 para Pentium 4 con este modelo, con soporte de SLI, sonido multicanal 7.1, controladora de disco duro SATA RAID y cortafuegos por hardware.



MSI RS480M2

100 € Más información: MSI
/www.msi-es.com

Una placa base que integra el nuevo chipset ATI Radeon XPress 200P, el cual soporta Athlon64 y Sempron y tiene aceleradora 3D de última generación integrada, lo que es todo un ahorro.



Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Winchester • Imbatible en 3D

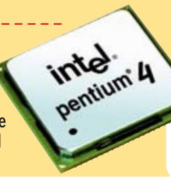
275 € Más información: AMD www.amd.com

Ya está aquí la tercera generación de Athlon 64, con núcleo Winchester, fabricado en proceso de 90 nanómetros (0,09 micras). Tiene una caché L2 de 512K y un bus a 1 GHz. La versión de 64 bits de WindowsXP está a punto de lanzarse y ya está disponible la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que usarán los 64 bits. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 630 3 GHz

229€ Más info.: Intel
www.intel.com

La nueva generación del Pentium 4, series 600, además de aumentar la caché L2 hasta los 2MB, incorporan instrucciones de 64 bits para operar ya en el estándar del futuro.



AMD Sempron +3100

104€ Más info.: AMD
www.amd.com

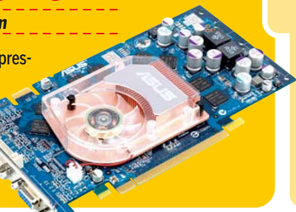
AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica

ASUS Extreme N6800LE/HTD • Más ligera y veloz

279 € Más información: ASUS http://es.asus.com

Una interesante opción por su fantástica relación entre precio y prestaciones, ya que integra la versión "aligerada" del procesador GeForce 6800, denominada LE, que sigue haciendo frente a lo que le echen, incluso a «Half-Life 2» al máximo. Además, viene con 256 MB de memoria gráfica y su arquitectura PCI Express deja abierta la posibilidad del modo SLI. Soporta por hardware lo último en efectos 3D.



ATI Radeon X850XT 512MB

790 € Más información: ATI
www.ati.com

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850XT la convierten en una central nuclear de renderizado de entornos 3D.

GIGABYTE GV-NX62TC128D

85 € Más información: Gigabyte
http://www.gigabyte.com.tw

Debut de la tecnología TurboCaché de nVidia que aumenta la velocidad de acceso a la memoria gráfica del procesador GeForce 6200. Soporta DirectX9.0c



Tarjeta de sonido



SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bits. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.

Gainward Hollywood Home 7.1

37 € Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

60 € (+30 por plantilla) Info.: Zboard
http://www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.



Razer Diamond Magma 1600

49,99 € Más información: Razer
http://razerstore.speed-link.com/

Un ratón diseñado casi exclusivamente para arrasar en los juegos de acción gracias a la extraordinaria velocidad y la enorme precisión de su sensor de 1.600 DPI, que viene a ser prácticamente el doble de la de los otros modelos.



Thrustmaster Tactical Board

69,90 € Más información: H. de Nostromo
www.hnostromo.com

Un revolucionario dispositivo de control para olvidarnos del teclado y el ratón, con una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado.



Altavoces



Creative Inspire T7700 • Temblarás

60 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

430 € Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



TEAC PowerMAX HP10

49 € Más información: Alternate
www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 955X	230 €
Procesador: Pentium 840 4 GHz Ext. Edition	850 €
RAM: 2048 MB DDR2 667 MHz	700 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 6800 Ultra en modo SLI	1.400 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	380 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	27 €
Grabadora: NEC ND 3520A.	90 €
Monitor: LG L3020. TFT 30' 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	430 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	269 €
Periféricos: Thrustmaster F1 Racing	179 €
TOTAL	6.623 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: ASUS A8NSLI Deluxe	160 €
Procesador: Athlon 64 3500+ "Winchester"	280 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	280 €
Tarjeta gráfica: ASUS Extreme N6800LE/HTD	279 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy2 ZS	85 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	88 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	27 €
Grabadora: Benq Dw1620 (Doble capa)	60 €
Monitor: LG Flatron 900P	289 €
Altavoces: Creative Inspire T7700 7.1	60 €
Ratón y teclado: Zboard + Razer Diamond Magma	110€
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	109 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	1.921 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	50 €
Procesador: AMD Sempron 3100+ o Celeron D 3300	90 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	100 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce6200 o ATI Radeon X300	90 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	50 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	50 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	115 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	60 €
Ratón y teclado: Creative Desktop Wireless 6000	49 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	25 €
TOTAL	714 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilota seguro y certero

109 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Sistema X-Gaming

105 € • Más información: Smallisbig
Tel: 976 11 483 • *www.smallisbig.com*

Un colosal joystick que recuerda a los instalados en las recreativas, con palanca metálica y 8 botones con microinterruptores de gran precisión. Dispone de un accesorio para conectarlo vía USB.

Saitek ST90



18 €
Más info.: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado que incorpora.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo



20 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.

Logitech Rumblepad II



24 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».

Saitek P3000 Wireless



39 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

74 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Logitech MOMO Racing



124 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.

Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless



54 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.

Monitores

LG Flatron 900P • ¡Míralo bien!



289 € • Más información: LG • *www.lge.es*

Si quieres jugar a la fastuosa resolución de 1600x1200 píxeles te recomendamos este magnífico monitor CRT de 19 pulgadas de pantalla totalmente plana gracias a la premiada tecnología Flatron. Su calidad de visionado es excelente con un tamaño del punto de 0.24 mm, un valor propio de monitores para uso profesional. Además, cumple con la normativa TCO99 para la protección ocular. Con él podrás disfrutar a lo grande.

Benq FP71E+



470 € • Más información: Benq
www.benq.es

Puede que por razones de espacio y estética te hayas decidido por un monitor TFT, pues apunta este modelo por su fantástico tiempo de respuesta de 8 ms, un factor esencial para disminuir los rastros de imagen en los juegos.

Benq FP231W



1995 €
Más información: Benq
www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Gamepad en «FIFA 2005»

El problema es que cuando entro en opciones del juego para configurar los controles no me permite cambiar al modo de gamepad y sólo deja configurar el teclado. El gamepad que utilizo es 4Axes 12Keys GamePad de la marca Rainbox.
■ Francisco Manuel Soriano Deltell



Tu gamepad no se incluye entre los soportados por «FIFA 2005». La única solución está en probar con los controladores de un gamepad soportado (Logitech, Saitek o Thrustmaster) con características similares al tuyo. Si no funciona tendrás que editar el registro de Windows. Usa "buscar" en el registro e introduce el nombre asignado a tu gamepad en "dispositivos de juego" del panel de control. Señala la clave y selecciona "modificar". Sustituye el nombre por "Logitech Wingman Rumblepad Game Controller Properties DLL". Sigue con "buscar siguiente" y repite la operación en las cadenas que encuentre.

Ratones para FPS

Soy un fanático de los juegos de acción 3D, sobre todo de las partidas multijugador en Internet y de tanto jugar mi viejo ratón de bola ya no da más de sí. He probado a limpiarlo, pero sigue dando errores y como tengo que comprar uno nuevo me gustaría saber cuales son las mejores características para estos juegos. Me refiero a si es mejor óptico o mecánico, con cable o inalámbrico. ■ Francisco Ramón



El ratón ideal por su velocidad y precisión es el mecánico y con cable, puesto que elimina los procesos de transmisión inalámbrica y reconocimiento del sensor óptico, que siempre ralentizan la respuesta. Tienes modelos específicos para los FPS en marcas como Razer —http://www.razerstore.speed-link.com/— y Terratec —www.terratec.net—. No olvides que es esencial disponer de una alfombrilla de alta sensibilidad. Hay modelos muy interesantes en www.steelpad.com.es

MEMORIA RAM

Ampliación

Tengo un Athlon 64 3000, con una ATI Radeon 9800 PRO de 128 MB y placa base Asus KV8 Deluxe. Al ampliar la memoria a 1 GB con un módulo de 512 MB al principio iba bien, pero he encontrado problemas tras jugar más de cinco minutos con «Pro Evolution Soccer 4» o «Half-Life 2». Además, muchas veces Windows XP se resetea. Los módulos están bien porque funcionan si los pongo alternativamente y he probado en todos los zócalos.
■ Miguel Angel Valenzuela



Lo más probable es que se produzcan errores de sincronización entre los dos módulos precisamente porque los juegos que comentas acceden a la carga en la memoria de 1 GB. Recuerda que ambos módulos deben tener las mismas características — velocidad 333, 400 o 533, chips a doble cara o en una cara, latencia CAS, ECC, etc— y mejor aún si son de la misma marca y modelo. También es importante que actualices la BIOS de la placa base y compruebes que instalas los módulos en los DIMM para activar el "Dual Channel".

TARJETAS GRÁFICAS

¿Actualizar o nuevo equipo?

Tengo un Pentium 4 a 2.6 GHz con placa base Gigabyte 8SG800P, 512 MB de memoria RAM DDR y tarjeta ATI Radeon 9200. Quiero actualizarla con una aceleradora 3D con el chip nVidia GeForce 6800. ¿Cambio la placa base por una que disponga de PCI Express o me compro una tarjeta gráfica AGP8X?
■ José Ángel Sánchez

Si dispones de presupuesto es recomendable que cambies la placa base, sobre todo porque si adquieres una placa base con puertos PCI Express y capacidad SLI cuando dentro de un año las GeForce 6800 hayan bajado de precio podrás adquirir otra para activar el SLI. Si andas justo de presupuesto, es mejor que no cambies de placa base y adquieras una GeForce 6800 Ultra AGP.



Autocrítica

No entiendo como en las Tecnomanias del número 119 publicáis como novedad la Sapphire Hybrid Radeon X700 Pro, por 220 euros, y decís que tiene "potencial para poder jugar a «Doom3» sin ralentizaciones" y luego en el apartado "recomendado", ponéis la 3D Aopen Aeolus 6800 LE, 60 euros más cara y decís "consigue configurar «Doom3» casi al máximo". Si según esta comparación es mejor la ATI ¿Por qué recomendáis nVidia? ¿Hay marketing en las recomendaciones? ■ José Ángel Sánchez

Que un producto aparezca en "Lo más nuevo" se debe a que es una novedad destacable, y no implica de ningún modo que sea nuestro favorito. Cuando queremos expresar su potencial nos remitimos a su funcionamiento con «Doom 3», «Far Cry» o «Half-Life 2». Realmente se decía "su memoria GDDR3 (...) permite que las texturas del modo "ultra" de «Doom 3» puedan ser almacenadas y procesadas (...) para que no se produzcan ralentizaciones". En la "Guía de Compras" se escoge la tarjeta más equilibrada por precio/prestaciones. Recomendamos la GeForce 6800 porque las series GeForce 6 soportan DirectX9.0c con el motor de sombreado "Shader Model 3.0", mientras que ATI, por ahora, se limita a DirectX9.0 b.



La pregunta del mes

Force Feedback



Quiero comprarme un conjunto de volante y pedales para jugar con mayor realismo a los simuladores de velocidad y me gustaría saber si realmente merece la pena adquirir un modelo con efectos Force Feedback, porque hace tiempo probé uno y no me gustó nada la experiencia. Casi se podía decir que convertía el pilotaje en una pelea con el volante. ■ Diego Robredo

Tienes toda la razón. No hace mucho el Force Feedback era más un engorro que una ayuda para aumentar el realismo, pero el panorama ha cambiado porque la tecnología ha avanzado en software y en hardware —mayor precisión de los motores Force Feedback integrados siempre que adquieras modelos actuales de marcas como Logitech, Saitek o Thrustmaster—. Te recomendamos que adquieras un volante con Force Feedback y, aunque tendrás que configurar los parámetros del mismo tanto en el controlador como en el menú del juego, obtendrás una experiencia de pilotaje mucho más inmersiva, pues notarás que el coche no se desliza, sino que realmente rueda por el asfalto con diferentes niveles de agarre, inercia del volante en las curvas, etc.



PROCESADORES

Explotar rendimiento

Tengo un Pentium 4 3.2 GHz EE en placa base Abit IC7 Max 3, GeForce FX 5900 y 1 GB de RAM. Como este procesador tiene memoria caché de nivel 3 me gustaría saber si para sacarle todo su rendimiento debo modificar el registro de Windows "secondleveldatacache" o se debe hacer de otra forma. Además, en el administrador de dispositivos, reconoce dos procesadores. ¿Es normal? En las pruebas con «3D Mark 05» las escenas van a saltos y se supone que debería obtener una buena puntuación. ■ **Vicente Díaz**



No es necesario que efectúes ningún cambio en el registro si has actualizado al Service Pack 2 de Windows XP y has usado Windows Update para descargar los últimos controladores. Respecto a la detección de dos procesadores se debe al "Hyper Threading" que actúa como proceso en paralelo. Es normal que «3DMark 05» no te funcione bien porque necesita una tarjeta con soporte hardware de DirectX9.0c y el Shader Model 3.0 y la GeForce FX 5900 no cumple los requisitos.

MONITORES

Se apaga la pantalla

Tengo un monitor LG710S con una GeForce FX 5200 y cada 15 ó 20 minutos la pantalla se queda oscura. Me gustaría saber qué valores de frecuencia poner para evitar el problema. ■ **Enrique López Ortega**

Actualiza primero el controlador del monitor. Puedes descargar una nueva versión de la página



http://es.lgservice.com/gcsc/b2c/hpi/main. Puedes seleccionar una resolución de 1024x768 con una frecuencia de 85 Hz. Este valor no debería dar problemas y si funciona el modo de prueba tras aplicar los cambios no se trata de un error de configuración. Si persiste el problema puede tratarse de un problema interno de la tarjeta gráfica o del monitor. Prueba consecutivamente ambos con otros modelos.

SONIDO

Tarjeta externa o interna

Quiero dar el salto al 7.1 y me planteo cambiar la tarjeta de sonido, pero como la nueva me gustaría emplearla en un portátil me gustaría saber si puede dar problemas el que las externas funcionen a través de USB o si será mejor usar una interna para el PC de sobremesa. ■ **Antonio López**



Una tarjeta de sonido interna cuenta con la ventaja de exigir menos recursos en general del procesador y la comunicación con el resto del sistema es más rápida que en una tarjeta externa conectada al USB. Pero si el resto de los componentes del equipo están al día, con los modelos actuales de tarjetas externas que ofrecen Creative o Terratec apenas notarás una incidencia significativa en el rendimiento final del audio en cualquier juego.

PLACAS BASE

Elegir chipset

Voy a renovar mi equipo con un procesador, placa base y memoria, y estoy interesado en un Pentium 4 630 a 3 GHz, pero tengo dudas de cual sería la mejor plataforma, sobre todo por el modelo de chipset. Me gustaría que la placa base soportara SLI porque lo veo interesante para el futuro, y también es necesario que tenga sonido multicanal integrado. ■ **Pedro Raña**

Para Pentium 4, nVidia acaba de anunciar la disponibilidad de su chipset nForce4, hasta ahora sólo compatible con Athlon 64. Esta plataforma, además de incorporar lo último —FSB a 800 o 1066 MHz, memoria RAM DDR2, PCI Express SLI, sonido 7.1, controladoras SATA RAID y "cortafuegos" por hardware— tiene la ventaja de ofrecer mayor optimización con las tarjetas PCI Express de nVidia y existe una utilidad llamada nTune que permite controlar el rendimiento del sistema. Otra opción es el chipset Intel 925XE, con prestaciones similares y una mayor gama de placas base disponibles.

LIBRERIAS 3D

Problemas para jugar con «Blade»

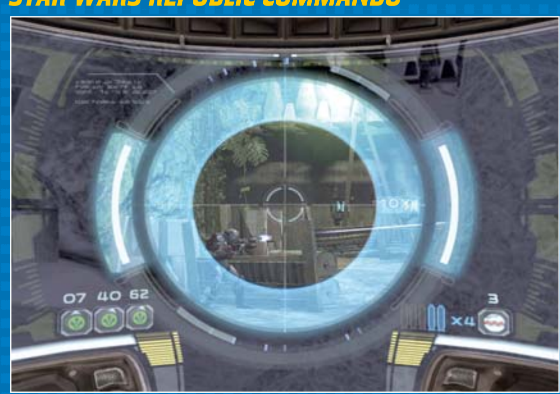
He instalado «Blade» pero aunque se inicia correctamente, las texturas aparecen en blanco y negro, el personaje apenas se distingue y los polígonos están mal. Tengo un Pentium III a 1.6 GHz, una ATI Radeon con 128 MB y 512 MB de RAM. ■ **David Rodríguez**

«Blade» da problemas bajo Direct3D con la versión 9.0c, por lo que es mejor ejecutarlo bajo OpenGL. Instala el parche llamado "raster". Selecciona el archivo "rOpenGL.dll" y cópialo a la carpeta "Data" situada en la carpeta "Bin". En las opciones de vídeo selecciona rOpenGL.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos analizado este mes y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



▶ Un juego de acción con multitud de efectos visuales en pantalla por su sistema de juego cooperativo. Para jugar en alta resolución necesitas una aceleradora 3D con 128 MB de memoria y con al menos un procesador GeForce FX 5500 o Radeon 9600, aunque es recomendable una tarjeta con compatibilidad por hardware con DirectX9.0c. Otros requisitos recomendables son una CPU que supere los 2 GHz y 1 GB de RAM. Para que controles perfectamente la acción de tu equipo a tu alrededor, aprovéchate del sonido 3D posicional con una tarjeta de sonido y altavoces 5.1.

EMPIRE EARTH II

▶ Como máximo exponente de los juegos de estrategia por suerte no exige un "maquinón" para jugarlo al máximo de calidad gráfica, aunque tampoco hay que descuidarse porque el motor 3D pide lo suyo y no puede faltar una tarjeta gráfica con 128 MB de memoria y procesador GeForce FX 5200 o Radeon 9600 con los controladores actualizados para soporte de DirectX9.0c. Respecto a CPU y RAM, será suficiente con un 1.6 GHz y 512 megas, respectivamente.



FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

▶ Un juego de rol original como pocos y con una realización técnica de bandera, que además sorprende por la optimización del motor gráfico. A partir de una GeForce 6200 o Radeon X300 —con 128 MB se puede poner todo a tope siempre que el procesador ronde los 2 GHz y la RAM llegue a los 512 MB. Otro dispositivo que no puede faltar es una tarjeta de sonido 5.1. El sonido es una maravilla y explota toda la capacidad del audio 3D para meternos de lleno en la acción.



SWAT 4

▶ Un juego de acción capaz de dejarnos con la boca abierta por el realismo del entorno. Saca todo el partido del motor de sombreado y otras funciones de DirectX9.0c, así que es muy recomendable una tarjeta de última generación, como una GeForce 6600 o Radeon X600 con 256 MB. En requisitos de memoria tampoco se queda corto pues exige 1 GB, mientras que el procesador debe superar los 3 GHz. Una tarjeta de sonido 3D viene de fábula para disfrutar del audio posicional.



¡Dale más juego a tu PC!

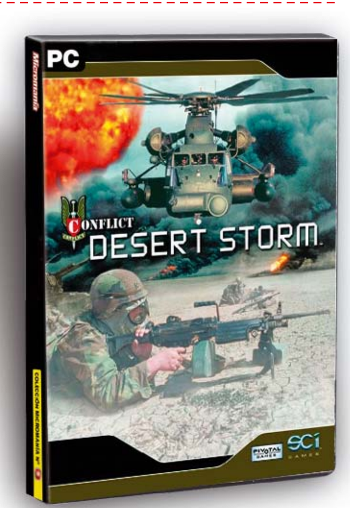
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Índice

Juego completo

Conflict Desert Storm

Género: Acción · Compañía: Pivotal/SCi · Idioma: Castellano · Espacio: 658 MB



La primera Guerra del Golfo fue uno de los acontecimientos bélicos más importantes de la década pasada y sirvió de escenario para que diferentes compañías encontraran un argumento perfecto para desarrollar juegos de acción. «Conflict Desert Storm» fue el primero en tomar la contienda como base para su diseño.

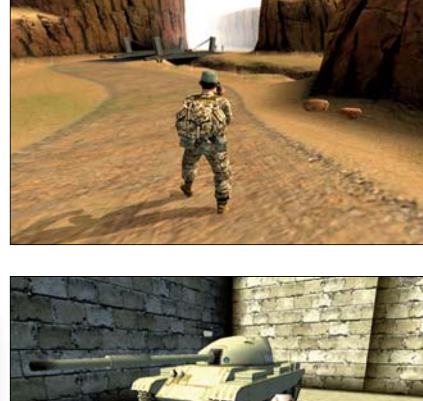
El juego te pondrá en la piel de dos grupos de élite, los SAS británicos o los Delta Force Americanos. Tendrás que completar las misiones –basadas en combates reales– que te encomienden. Si te gusta la acción y la táctica militar este mes tendrás la oportunidad de pasarlo en grande.



Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/ME/XP · CPU: Pentium III 450 MHz
- RAM: 128 MB · HD: 860 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles







NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:



Versión completa del juego en castellano

SÓLO EN Micromanía

Dark Age of Camelot Shrouded Isles

➲ Rol ➲ Comp.: Mythic/Virgin P. ➲ Castellano ➲ HD: 883 MB

Este mes ponemos a tu disposición una versión de prueba, completa, totalmente en castellano y gratuita durante 14 días del juego de rol online «Dark Age of Camelot: Shrouded Isles». Se trata de la versión completa del juego original más la primera expansión, ahora traducidos a nuestro idioma. Para poder jugar sin problemas tendrás que estar conectado a Internet desde tu ordenador y seguir las instrucciones que te detallamos a continuación, en el recuadro "Creación de una cuenta de usuario".

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 98/Me/XP ➲ CPU: Pentium III 1,4 GHz
➲ RAM: 256 MB ➲ HD: 1 GB ➲ Tarjeta gráfica: 32 MB (T&L)
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit ➲ DirectX 9.0 ➲ Módem 56 Kb

Controles básicos:

➲ W/S/A/D: Movimiento ➲ Ratón: Vista
➲ Menús: Ratón/teclado ➲ Chat: Teclado



Creación de una cuenta de usuario

➲ Para jugar a «Dark Age of Camelot: S.I.» durante un período de evaluación gratuito de 14 días debes disponer de una CONEXIÓN ACTIVA A INTERNET.
➲ Instala el juego desde el DVD. Arranca el juego haciendo doble clic sobre el icono que se habrá creado en el escritorio. Se te pedirá que introduzcas una clave. LA CLAVE ESTÁ EN LA PARTE POSTERIOR DE LA CAJA DEL DVD.
➲ AUTOMÁTICAMENTE se descargará cualquier archivo necesario para actualizar el juego. Una vez actualizado aparecerá la VENTANA DE CONEXIÓN.
➲ Para activar el período de prueba de 14 días y/o suscribirte haz clic en "CREAR UNA CUENTA". Entrarás en la página de inscripción de: www.camelot-europe.com. Sigue las instrucciones en pantalla. TU LOGIN Y CONTRASEÑA TE SERÁN ENVIADOS A TU CORREO ELECTRÓNICO AL FINALIZAR EL PROCESO.
➲ Esta clave permite la creación de una cuenta válida por 14 días, a contar desde la activación. La clave deberá ser activada ANTES DEL 1 DE JULIO DE 2005. Si deseas seguir jugando después del período de prueba deberás suscribirte en el sitio web, en la sección "MI CUENTA". La tarifa mínima por mes es de 12 euros.

Dark Age of Camelot. Catacombs

¡¡Preview!!

Más rol online en español

➲ Género: JDR ➲ Compañía: Mythic Entertainment ➲ Distribuidor: Virgin Play
➲ Lanzamiento: 15/04/2005 ➲ Idioma: Inglés

La próxima expansión de «Dark Sge of Camelot», «Catacombs», te invitará una vez más a hacerte fuerte en tu reino e intentar el asalto para convertirte en el rey de reyes. Una aventura llena de acción donde las luchas y las alianzas forman parte de un escenario indivisible. Además, el juego estará traducido al castellano.



DEMO RECOMENDADA Micromanía

Juiced

Dos apuestas de velocidad

➲ Género: Velocidad
➲ Compañía: Juice Games ➲ Distribuidor: THQ
➲ Lanzamiento: 15/05/2005
➲ Idioma: Castellano ➲ Tamaño: 292 MB

Después de que THQ se hiciera cargo de la publicación de «Juiced» y tras no pocos retoques parece que esta vez sí estamos a punto de ver en las tiendas el más prometedor juego de velocidad del momento. Pero, mientras tanto, Juice Games ha creado una nueva demo con dos desafíos que pone en escena toda su espectacularidad. Gánate el respeto de los rivales y supera el reto. ¿Te atreves con él?





Lo que hay que tener

➲ Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium III 933 MHz
➲ RAM: 256 MB ➲ HD: 354 MB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit ➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲ Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar ➲ Cursor izq./dcha.: Izquierda/derecha ➲ B: Freno de mano

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial

MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS

¡La historia continúa!

¡El 20º aniversario de Micromanía está en su apogeo! Y continuamos la celebración con más revistas de la primera época de Micromanía. En la aplicación de este número tienes ¡20! nuevas revistas en formato PDF. Vas a encontrar las revistas que van desde el número once hasta el treinta, ambos inclusive, y que cubren desde principios de 1986 –donde nos quedamos el mes pasado– hasta 1987 completo.

Queremos también dar las gracias a los miembros de microhobby.com y microhobby.org (proyecto MHF), que nos han ayudado con los PDF de algunos de los primeros números de Micromanía. En concreto (y que nos perdonen los que no salen): J.M. Matas (StalVs), M. Gómez Amate, A. Valls, R. Perelegre, M. Hozda, I. Prini, X. Arbós y O. Catalana. ¡Gracias!



Taxi 3: Extreme Rush
2 frenéticas carreras

Género: Velocidad Compañía: Team6 Game Studios Distribuidor:Team6 Game Studios Lanzamiento: Mayo 2005 Idioma: Inglés Tamaño: 80 MB

«Taxi 3: eXtreme Rush» es una buena demostración de dónde está el límite de la velocidad en los juegos del género. En esta demo tendrás la oportunidad de apostar en carreras y conseguir, además de un beneficio económico, una buena reputación y el respeto del resto de corredores.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 164 MB
- Tarjeta gráfica: D3D 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Arriba/abajo: Acelera/frena
- Izq./dcha.: Izq./derecha
- Espacio: Freno de mano/frenar

Trackmania Sunrise
Dos circuitos y partida multijugador

Género: Velocidad Compañía: Nadeo Distribuidor: Proein Lanzamiento: 08/04/2005 Idioma: Inglés Tamaño: 209 MB

La vuelta de «Trackmanía» nos trae circuitos aún más enrevesados y originales. La demo viene cargada de sorpresas incluyendo su editor de pistas. Además de dos circuitos para demostrar tu habilidad, cuenta con multijugador, ya sea en red local o por Internet.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 372 MB
- T. gráfica: D3D con 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Arriba/abajo: Acelera/frena
- Izq./dcha.: Izq./derecha
- Espacio: Freno de mano/frenar

Empire Earth II
Demo multijugador

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Compañía: Gray Matter Studios Distribuidor: Vivendi Universal Lanzamiento: 15/05/2005 Idioma (demo): Inglés Tamaño: 205 MB

El mes pasado ya te ofrecimos una demo para un jugador de la segunda entrega del genial «Empire Earth». Ahora puedes seguir jugando en mapas multijugador. La demo te permitirá lanzar o unirte a partidas a través de Internet o en red local. Pero, para hacerla aún más completa, también dispone de un mapa en modo un jugador para que conozcas en primicia como se las gastan los imperios con las que vas a tener que medirte.





Lo que hay que tener

Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 1.5 GHz RAM: 256 MB HD: 210 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Mech Mod
Mod Half-Life 2

Género: Acción Compañía: Dev Journals Idioma: Inglés Espacio: 65 MB

En esta modificación los robots juegan un papel protagonista. Este mod te permitirá disfrutar de todas las emociones que ofrece este clásico, con un nuevo punto de vista de la acción.



Freedom Force vs The Third Reich
Mod Tools

Género: Estrategia Compañía: Irrational Games Distribuidor: Proein Idioma: Inglés Espacio: 20 MB

Herramientas para realizar modificaciones del juego, con todo lo necesario para que tu imaginación vuele alto y te permita realizar trabajos de gran talento. Incluye diferentes herramientas y una completa documentación.

Mafia
Mod

Género: Acción Compañía: CoLD MOD Team Idioma: Inglés Espacio: 16 MB

La Mafía sigue haciendo de las suyas en un nuevo escenario, con una de las mejores modificaciones diseñadas para el juego. "City of Lost Dream" es el nombre que recibe este mod, repleto de sorpresas para el jugador.

Splinter Cell Chaos Theory
Editor de mapas

Género: Acción/Táctica Compañía: UbiSoft Distribuidor: UbiSoft Idioma: Inglés Espacio: 33 MB

Esta herramienta te permitirá diseñar mapas de manera sencilla e intuitiva, para que el agente Fisher tenga nuevas dificultades en sus diferentes asaltos. Es necesario tener el juego instalado para poder hacer uso de esta herramienta.

Warcraft III The Frozen Throne
Mapa multijugador

Género: Estrategia Compañía: Firaxis Games Distribuidor: Atari Idioma: Inglés Espacio: 116 MB

Este nuevo mapa multijugador para «The Frozen Throne» amplía las posibilidades de las partidas contra otros usuarios humanos, aportando una considerable nota de originalidad.

Domination
Dos escenarios, un mapa y el tutorial

Género: Simulador Compañía: Frontier Develop./Atari Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Tamaño: 184 MB

«Domination» es un juego de estrategia por turnos que te pone al mando de un poderoso ejército empeñado en una lucha territorial sin cuartel. La demo contiene dos escenarios completos para jugar, un mapa encuadrado en una guerra mundial y un tutorial con el que podrás hacerte fácilmente con la mecánica del juego. Prepárate para conquistar todos los territorios.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 750 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 419 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.





¡¡Preview!!

Guild Wars
Guerra online en castellano

➔Género: Acción/Rol ➔Compañía: NC Soft ➔Distribuidor: Friendware ➔Lanzamiento: 28/04/2005 ➔Idioma: Inglés

Tras «Dark Age of Camelot» podremos disfrutar de otro juego de rol online completamente traducido al castellano. Será el día 28 de abril cuando podamos salir al campo de batalla, pero hasta entonces habremos de conformarnos viendo como evoluciona en su última fase, ya de testeo.

Una de las características que más diferenciará a este título de sus posibles competidores será sin duda la cuota mensual, que en este caso es completamente inexistente. Una poderosa razón por la que no deberías perderte este título.



Dungeon Lords
Los inicios de la aventura

➔Género: Acción ➔Compañía: Heuristik Park/DreamCatcher Studios / Atari ➔Distribuidor: Virgin Play ➔Lanzamiento: 15/04/2005 ➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 312 MB

«Dungeon Lords» es un juego de acción en primera persona cuya ambientación entre medieval y fantástica anuncia duelos a espada, hechizos mágicos en bosques profundos, castillos, mazmorras...

La demo abarca el primer capítulo del juego, en el que ya tendrás que vértelas con abundantes y persistentes enemigos. Contempla también opciones de juego en modo multijugador.

Lo que hay que tener

➔SO: Windows 98/ME/2000/XP
➔CPU: Pentium 4 1.5 GHz
➔RAM: 256 MB
➔HD: 627 MB
➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➔DirectX 9.0c

Controles básicos:

➔W/S/A/D: Movimiento
➔Ratón: Vistas
➔Botón izq.: Golpear



Actualizaciones

▶ Star Wars Republic Commando
Actualización a la versión 1.0. Añade un nuevo mapa multijugador, Hangar, que permite jugar con hasta 16 jugadores en diferentes modos y cuenta con una zona de gravedad cero. Solventa deficiencias del multijugador.

▶ RTCW Enemy Territory
Actualización a la versión 2.60. Corrige, a nivel de servidor, el sistema de creación de partidas multijugador en el que había problemas con la carga de mapas. También incluye un apartado para la carga de MODs.

▶ Driv3r
Segunda versión de actualización. Solventa problemas gráficos con tarjetas con el chipset Radeon y con modelos de Matrox. Solventa problemas de sonido con modelos externos de Creative y hace que funcionen algunos pads analógicos.

▶ The Settlers El Linaje de los Reyes
Actualización a la versión 1.03. Corrige un problema de seguridad en el módulo de creación de partidas multijugador.

▶ Act of War Direct Action
Actualización a la versión v.1b. Soluciona problemas del modo multijugador cuando los usuarios están usando un router con servicio de NAT. Corrige problemas gráficos y de jugabilidad.

▶ Brothers in Arms
Actualización a la versión 1.03. No se han dado explicaciones exactas de las mejoras pero se recomienda su instalación.

Lego Star Wars
Los primeros niveles

➔Género: Acción ➔Compañía: Traveller's Tales / Giant / Eidos ➔Distribuidor: Proein ➔Lanzamiento: Ya disponible: 15/05/2005 ➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 227 MB

Los conocidos universos de “Star Wars” y LEGO se unen ahora en el PC dando como resultado un juego trepidante y divertido con personajes caricaturizados al estilo de las figuras de LEGO.

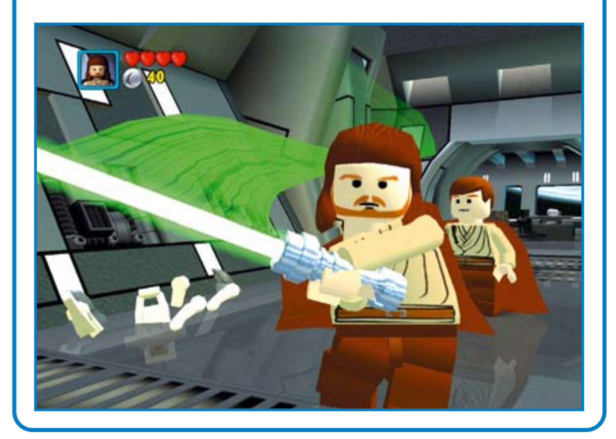
La demo permite jugar los primeros niveles con uno o dos jugadores. El reto está en ir sumando piezas en tu casillero mientras rompes las piezas de las figuras enemigas.

Lo que hay que tener

➔SO: Windows 2000/XP
➔CPU: Pentium III 1 GHz
➔RAM: 256 MB
➔HD: 231 MB
➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➔Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➔DirectX 9.0c

Controles básicos:

➔Cursores: Movimiento
➔K: Saltar
➔J: Golpear

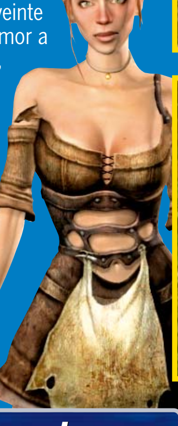


DEMO RECOMENDADA Micromanía

The Bard's Tale
El primer capítulo

➔Género: Rol ➔Compañía: inXile Entertainment Studios ➔ Distribuidor: Ubi Soft ➔Lanzamiento: 30/04/2005 ➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 277 MB

Este “remake” resucita el espíritu del «The Bard's Tale» original veinte años después: rol, acción, humor a mansalva... Encarnas al Bardo, un aventurero que busca fortuna sin dejar pasar la ocasión de conquistar el corazón de toda bella dama. Tendrás que conversar y dar respuesta a los personajes que encuentres en el capítulo que ofrece la demo. Si es necesario desenvaina tu espada contra el villano pero sin olvidar y celebrar tus conquistas tocando tu laúd.







Lo que hay que tener

➔Sistema Operativo: Windows 2000/XP ➔CPU: Pentium III 800 MHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 324 MB ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➔Tarjeta de sonido: 16 bit ➔DirectX 9.0c

Controles básicos:

➔Ratón: Todos los controles disponibles.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

BATTLEFIELD 2

La acción online está que arde. ¡Descubre lo que te espera con esta preview!

Y además...

» BROTHERS IN ARMS

La guía más completa para que conduzcas a tu equipo hacia la victoria final. ¡Acabar con el enemigo nunca ha sido tan sencillo!

Y en nuestro DVD





Juego Completo Original para PC

Un manager a la altura de los grandes, totalmente en castellano. ¡No te lo pierdas!



▲ Sigue el desarrollo de los partidos y toma las decisiones adecuadas para que tu equipo gane.



▲ Planifica estrategias, escoge tu alineación ideal y conviértete en el entrenador más preparado.



Y además, las mejores demos jugables del mes, previews y nuevas sorpresas para seguir celebrando el Año de Micromanía.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.